家用电脑与游戏机

Computer & Game

1999-1

模拟城市 3000

FIFA99

巫师之怒

探宝奇兵Ⅱ

古墓丽影Ⅲ 攻略

有一只网虫

深度特写 MS－6163

体验 3DNow!

关于 Banshee 的几个问题

Voodoo3 最新报道

酷酷软件店

ISSN 1005-6793

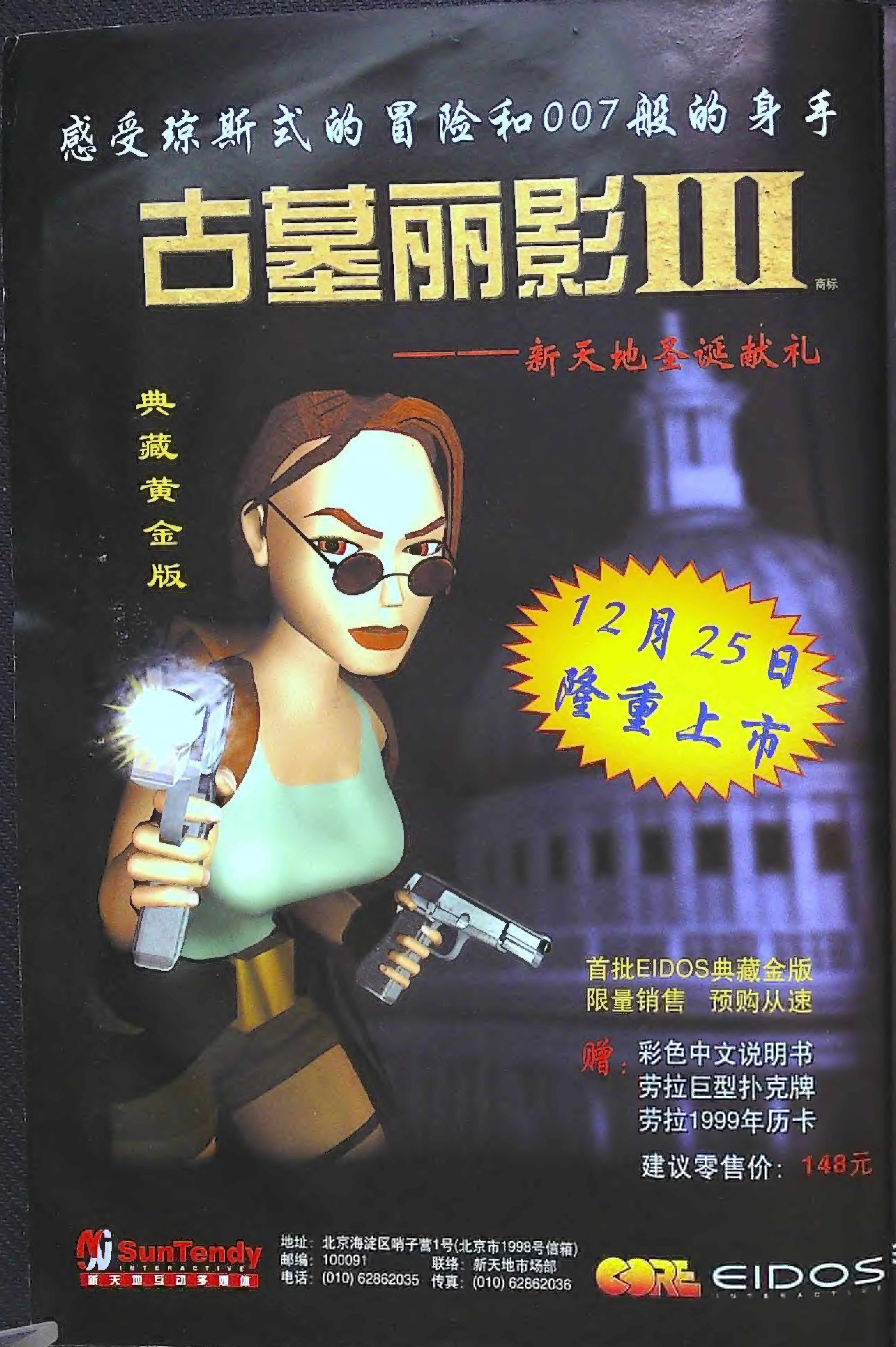
9 771005 679003 01

家用电脑与游戏机

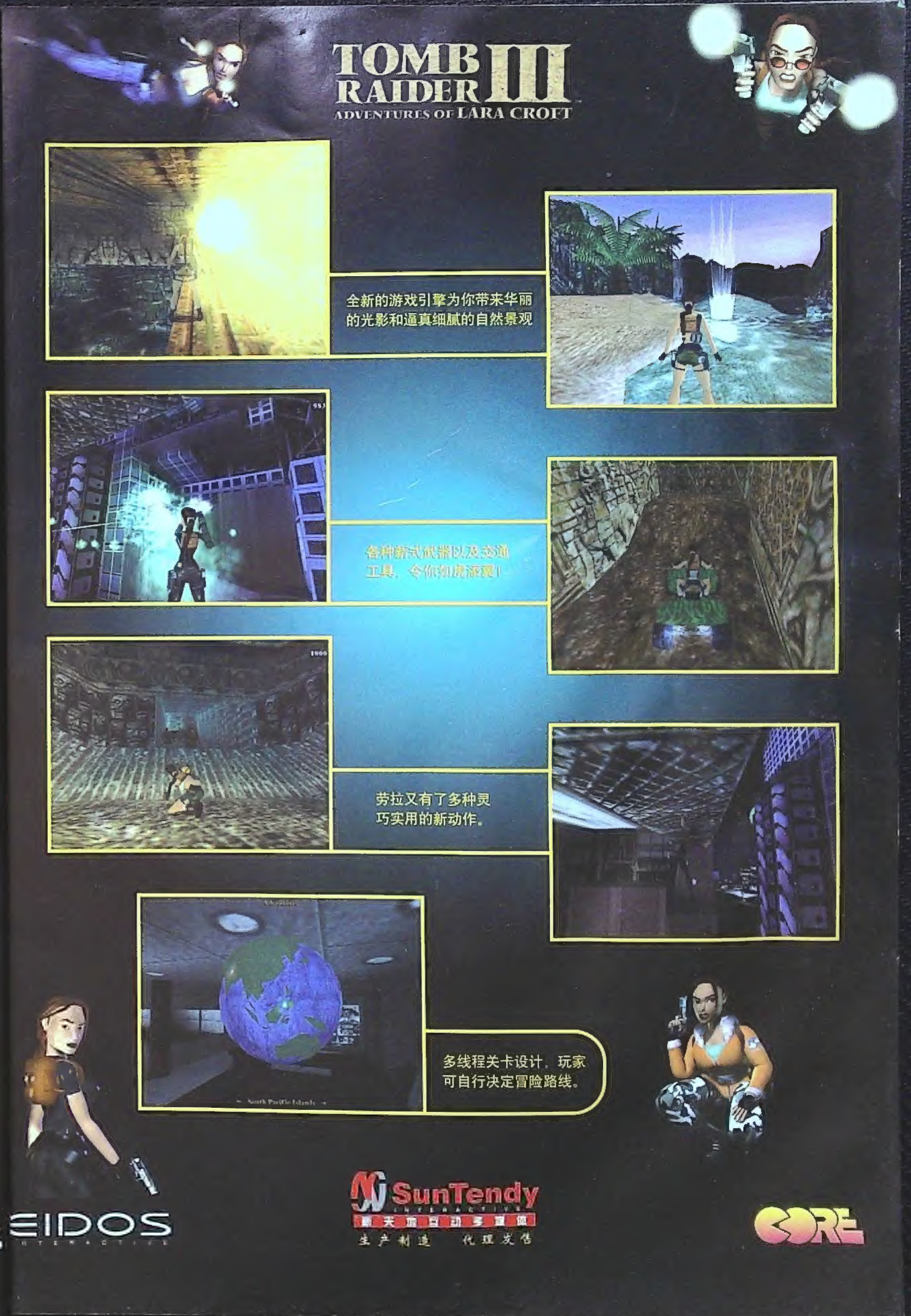
Computer & Game

1999-1

ISSN 1005-6793
9 771005 679003 01>



感受琼斯式的冒险和007般的身手
古墓丽影III
商标
——新天地圣诞献礼
典藏黄金版
12月25日
隆重上市
首批EIDOS典藏金版
限量销售 预购从速
赠：彩色中文说明书
劳拉巨型扑克牌
劳拉1999年历卡
建议零售价：148元
SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体
地址：北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)
邮编：100091 联络：新天地市场部
电话：(010) 62862035 传真：(010) 62862036
CORE
EIDOS INTERACTIVE



TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
全新的游戏引擎为你带来华丽的光影和逼真细腻的自然景观
各种新式武器以及交通工具，令你如虎添翼！
劳拉又有了多种灵巧实用的新动作。
多线程关卡设计，玩家可自行决定冒险路线。
EIDOS INTERACTIVE
SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体
生产制造 代理发售
CORE

实时战术游戏的开山之作　电脑上的"加里森敢死队"

盟军敢死队

中文版

内含《盟军敢死队》、彩色说明书、作战白皮书及彩色攻略地图
零售价：[illegible]元

如果你是在寻找火爆的枪战场面，那么你还是去租一部约翰·韦恩的西部片来看吧！如果你想全身心地投入一个游戏，并且体验在二战中作为一名盟军敢死队员紧张和兴奋的感觉的话，买这个游戏吧！

——Gamespot

新天地的汉化工作值得信赖！

——《电脑商情报—游戏天地》

极具创新的《盟军敢死队》将成为与《古墓丽影III》同样值得期待的游戏！

——《家用电脑与游戏机》

作为游戏史上第一个实时战术游戏，《盟军敢死队》拥有精细至极的画面，各具特色的人物和引人入胜的情节。它无疑是98年PC游戏的一颗最闪亮的明星！

——《大众软件》

98年尚未结束，但可以肯定《盟军敢死队》将是本年度最具创新精神的游戏……又一种全新的游戏模式：实时战术游戏(Real-Time Tactics)因此而诞生；让人不可思议的是，Pryo Studios推出的第一部作品就在游戏史上奠定了里程碑式的地位。

——《新浪潮》周刊　阿猪

如果你现在还不知道什么是实时策略游戏，那就来玩玩《盟军敢死队》吧！

——《电脑爱好者》　晓龙

英文版用户将获得升级服务，详见黑白版广告。

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

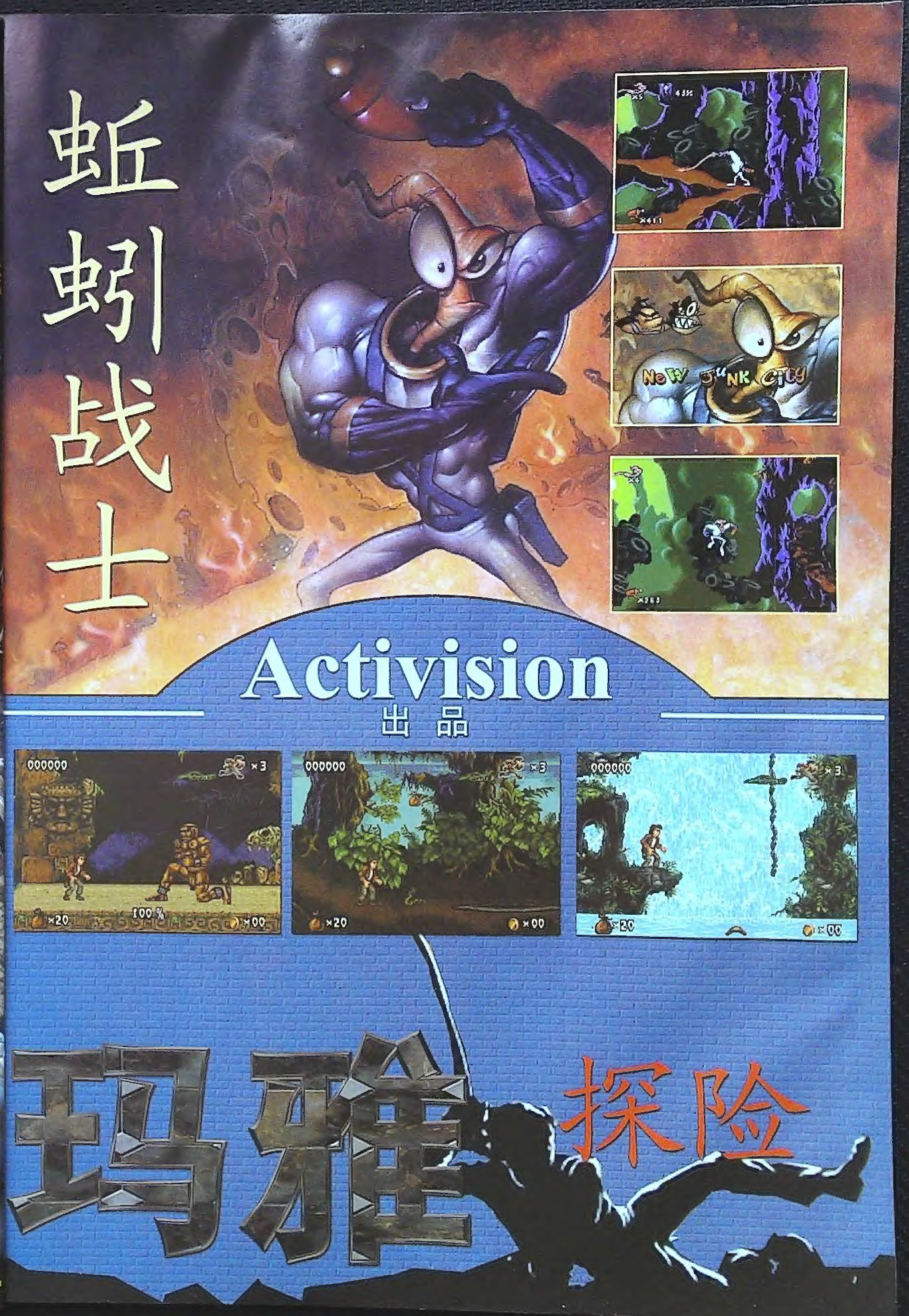
地址：北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)
邮编：100091　联络：新天地市场部
电话：(010) 62862035　传真：(010) 62862036

PYRO
EIDOS INTERACTIVE

诚招各地经销商
三国志IV增强版
【简体中文珍藏版】
这就是划时代的
不变的魅力，讲究的细节
不同凡响的规模，还有栩栩如生的人物
KOEI
第3波
地　　址：北京海淀大慧寺路8号泰诚商务会馆115室　100081
电　　话：(010)62173322-251　传　　真：(010)62189405-20
E-mail:　acertwp@public.east.cn.net
每周五晚21:30～22:00第三波与你相约1026千赫"动心游戏"

诚征各地经销商
INCOMING
选择杀或者被杀，或者享受 追杀
★结合陆海空的超猛射击动作游戏
★任务多达65个，战场更是横跨六个不同的世界
★完全支持回馈摇杆
★最眩最棒的光线效果
★立体环绕音效与优美的背景音乐
★支持各种的连线模式
请帮我们取个中文名字
一等奖　一名 Voodoo II 显示卡一块
二等奖　三名 I740 芯片显示卡一块
三等奖　五名 AGP 显示卡一块
参加方式：请将推荐的中文名字连同姓名、性别、年龄
E-mail 至：acertwp@public.east.cn.net
Fax 至：(010) 62189404-20　电话：62173322-251
信件寄至：北京海淀区大慧寺路8号泰诚商务会馆115室
邮　　编：100081
本游戏必须搭配3D加速卡
Demo版将随各种光盘杂志赠送
第三波
3D ACCELERATOR CARD REQUIRED
Rage Software plc
每周五晚 21:30-22:00第三波与您相约1026千赫"动心游戏"

新型态战略RPG游戏
双CD 98元
古文明霸王传
战略RPG传世之作
"超时空英雄传说"之系列产品
12月上市
●竞技场、酒店老板的委托任务让您的旅途更添几许曲折
●怪物们有自己的转职系统、好好培育、快快长大。
●十位天生丽质的众家美女性格各异、伴随您畅游天下！
●两位主角善恶殊途、剧情完全独立结局众多各不相同。
●魔法、技击、奥义、个人必杀技、情侣合技互争高低。
●双人可以联手使出剑术、枪技、法术、兽术等合击。
●双主线多结局战略角色扮演游戏。
●战场上更换武器后可以立即看到新造型！
第3波
地　址：北京海淀大慧寺路8号泰诚商务会馆115室 100081
电　话：(010)62173322-251 传　真：(010)62189405-20
E-mail: acertwp@public.east.cn.net
宇峻科技股份有限公司
U&J TECHNOLOGY CO., LTD.
每周五晚21:30～22:00，第三波与您相约1026千赫"动心游戏"


蚯蚓战士
New Junk City
Activision
出品
000000 ×3
100%
×20
×00
玛雅探险

新 年 快 乐

1999年到了，能经历这样千年一遇的世纪末可能是我们大家的幸运。虽然尚有一年之遥，已经有很多人在计划如何度过世纪之交的夜晚了。这一夜本身不见得会有怎样的精彩纷呈，它的意义也许就在于之前漫长的期待与之后悠远的回味。不管怎样，有一个念想，日子会更有内容。玩家们也一定在期盼中国游戏产业能在新世纪来临之际走向辉煌，这更让人牵肠挂肚。

1998年发生的事情里，似乎危机、战争、绯闻和灾害占了不少，好歹算是过去了。其实有一件事特别值得纪念，那就是中国改革开放20周年；另外就是《家用电脑与游戏机》创刊4周年，哈哈……别笑，如果你是伴着20年前的岁月"流逝"过来的，就一定明白这两者之间的联系，也一定会对中国的游戏产业多一分理解与支持。

你肯定注意到了，1999年的杂志从外表看有一点变化；从内容看有一定变化，而从未来看嘛……将有很大变化。杂志的正文页码由108页变成了112页。栏目"电视游戏广角"和"多媒体书屋"被取消，相应地，电脑游戏与电脑知识的内容再度增加。"业界星空"、"难症会诊"及"捷径加油站"3个栏目在"特别企划"中归拢整合，同时"特别企划"作为一个大型综合栏目还将包括不定期出现的"当月专题"和"玩家沙龙"。"硬件兵工厂"推出子栏目"深度特写"，聚焦于玩家最关注的电脑硬件。所有这些变化在等待你的评判，也在等待你的参与——请拿起你的笔，为我们共同的《家》添砖加瓦吧！

作为一直主要负责电视游戏栏目的编辑，我此时的心情是复杂的。我难以割舍的并不是电视游戏内容本身，而是那些关心杂志这一部分的读者和作者。

这么久了，感谢你们……

无论如何，就杂志的发展来看，专与精是硬道理。杂志持续的变化是为了更好地服务于中国电脑玩家，更好地促进中国游戏产业的成长。希望有功德圆满的那一天，更希望陪你度过快乐的每一天。

新年快乐！

AWEI

家用电脑与游戏机

(总第 53 期)

目　　录

卷　首

001●新年快乐　AWEI

新闻报道

005●1998 年度美国电子与电脑游戏业调查报告

008●Dreamcast 发售纪实

010●《血祭 II》被拒国门之外

上市烽火

013●

流星时空

016●模拟城市 3000

019●黑与白

020●极乐世界

021●被弃之人

022●战争地带 2100

023●生化兵器

佳作赏析

024●FIFA99　吴北　张灏

027●巫师之怒　尤剑锋

029●探宝奇兵 II　北斗工作室

032●半条命　Dying

035●终极战区　执火

037●生死之间 II　梁华栋

攻略手记

038●古墓丽影 III 攻略上篇　朱晓恩

051●恺撒大帝 III 攻关指导　郑伟

秘技档案

056●

排行榜

058●尖端 100

060●电玩点将榜

特别企划

062●深入 UBI SOFT 之脑　张严

主　　编：赵震东

常务副主编：孙百英

专栏编辑：刘　威　梁华栋

陈明辉　谷　岩

美术编辑：单　非　刘　炜

责任编辑：刘　威

电　　话：编辑部 010－68728137

广 告 部：010－68728133

发 行 部：010－68728132

传　　真：010－68728134

通 信 处：北京 2069 信箱（100035）

业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn

读者信箱：reader@fcgm.com.cn

WWW 主页：http://www.fcgm.com.cn

捷径公司：（门市部）北京海淀区阜城路 8 号

（西侧平房）（100830）

邮购地址：北京 2069 信箱（100035）

游戏是通往电脑世界的捷径

065●难症会诊

069●捷径加油站

阶梯教室

071●深入体验 3D Now! ™　本刊编辑部

073●简化 Windows98 的安装　Monster

硬件兵工厂

074●深度特写　微星 MS－6163　深度特写制作群

078●Voodoo3 最新报道　Chance

079●关于 Banshee 的几个问题　刘庆华

080●五款常见硬盘　飞翔鸟 Survivor& rdquo

083●我用 SB Live!　Value　Shellte

085●美达 40 倍速光驱印象　Chance

PC 工具箱

086●酷酷软件店　黄磊

087●鼠标新宠 Peep show　Nowhere

089●轻松阅读 Readbook　朱映波　余民

090●中国人的写作之星　法师

091●NeoGeo 模拟器金手指　天心工作室 Wind Ala& Shadow

网络港口

093●本月酷站推荐　黄磊

096●网页中的背景音乐　Nhryo

098●《东方网神之仙人指路》　Chance

编程研究

099●浅析 Windows 多媒体软件开发技术（二）　黄明

文渊阁

102●有一只网虫　王硕

104●走在恩洛斯　罗东东

镜花园

108●征稿启示　丹

编读往来

110●杏花村　小马

主办单位：科学普及出版社

国内发行：北京市报刊发行局

国外发行代号：1359M

订　　阅：全国各地邮局

刊　　号：ISSN 1005－6793 / CN 11－3450/TP

邮发代号：82－622

印　　刷：北京外文印刷厂

广告许可证：京西工商广字第 0010 号

办公地址：北京市海淀区增光路 45 号

综合楼四层（可通信）

邮　　编：100037

定　　价：6.80 元

去年岁末发了一通牢骚，不想竟引来读者的一片“同情”之声，小编不禁感动得“泪花闪闪”，忽见丹与石子四目虎视，急忙平心静气，故作男儿气概之状，曰：“游戏玩得太多所致也……”（悄悄地：谢谢大伙儿对小编的支持和鼓励！）

作为月刊，新闻取材相对难以时效取胜，因此我们一直在努力使本刊的新闻更具可读性、趣味性和实用性。不过单凭小编一双“慧”（近视）眼，难免会有雾里看花之感，只可近窥眼前而难至深远。至于小马、游骑兵之流，整日里只顾“金戈铁马”，实是难以指望（咬牙切齿地），RACER 只得飞贴召示天下各路豪杰，但有风吹草动，即刻飞马报来，小编自当论功行赏。至于奖励和新闻署名的建议，我看还是可以考虑的嘛！（老编：竟敢擅作主张，一切费用从工资里扣除！）

@#$%^……

去旧迎新
——IDSA 年终两份大礼

1. 节日消费指引书

互动数字软件协会（简称 IDSA，美国电子和电脑游戏发行商的贸易协会）去年 12 月初公布了它的第二次年度“节日消费指引书”，此书旨在帮助消费者了解哪些会是节日期间（圣诞节和新年）的热门游戏。该协会是在通过对 1000 多名成人和青少年的调查基础上编写此书的。令人颇感吃惊的是，调查中发现年轻人们更希望以电脑游戏作为节日礼物（一个大惊喜，不是吗？），而不是 CD 或 VHS 录像带，其中希望以电脑游戏作为礼物的回答占 25.6%、音乐 CD 占 24%、VHS 录像带占 22.8%，而在 25～29 以及 35～44 岁这两个年龄段中，电脑游戏占的比例更大，分别达到了 45.4% 和 35.9%。

“选择电子和电脑游戏作为节日最酷的礼物并不令人惊奇，特别是在它们已经成为娱乐产业中增长最快的代表之后” IDSA 主席 Doug Lowenstein 充满信心地说。

以下便是 IDSA 推荐的节日期间最值得关注的顶尖游戏。

动作游戏：	制作	机种
《异形在线》(Aliens Online)	Kesmai Corp	PC
《蜈蚣 3D》(Centipede)	Hasbro Interactive 发行	PC 和 PS
《碰撞大老鼠》(Crash Bandicoot)	Sony Computer Entertainment America 发行	PS
《德耳塔力量》(Delta Force)	NovaLogic	PC
《巨人传说》(Mega Man Legends)	Capcom	PS
《不可能的任务》(Mission Impossible)	Infogrames Entertainment	N64
《雷曼 II：大逃亡》(Rayman 2: The Great Escape)	Ubi	PC 和 PS、N64
《星际迷航：光荣卫士》(Star Trek: The Next Generation Klingon Honor Guard)	MicroProse	PC
《铁拳 3》(Tekken 3)	Namco	PS
《恐龙猎人 2》(Turok 2: Seeds of Evil)	Acclaim	PC 和 N64
《狂热之 9》(Wild 9)	Interplay	PS

冒险游戏：	制作	机种
《月之暗面》(Dark Side of the Moon)	SouthPeak Interactive	PC
《冥界狂想曲》(Grim Fandango)	LucasArts	PC
《凯恩传奇：夺魂》(Legacy of Kain)	Crystal Dynamics	PC 和 PS
《泽尔达传奇：时空之笛》(The Legend of Zelda: The Ocarina of Time)	任天堂	N64
《荒诞王国 2》(Oddworld: Abe's Exodus)	GT Interactive 发行	PC 和 PS
《Rugrats》	THQ	PS

动作冒险游戏：	制作	机种
《燃烧战车》(Metal Gear Solid)	Konami of America	PS
《红色卫士》(Redguard)	Bethesda Softworks	PC
驾驶/赛车游戏：		
《职业体育车大赛》(Professional Sportscar Racing)	Virgin Interactive	PC 和 PS
《罗西团队赛车》(Team Losi RC Racer)	Fox Interactive	PS
《车王争霸 5》(Test Drive 5)	Accolade	PC 和 PS
模拟游戏：		
《先头部队》(Spearhead)	Interactive Magic 发行	PC
《Titanic》	Panasonic	PC
体育游戏：		
《ESPN 数字游戏》(ESPN Digital Games X Games Pro Boarder)	Radical	PS
《疯狂橄榄球 99》(Madden NFL 99)	电子艺界	PC 和 PS、N64
《橄榄球闪电战》(NFL Blitz)	Midway Home	PC 和 PS、N64
战略游戏：		
《魔法门英雄无敌 III》(Heroes III)	3DO 发行	PC

2. 玩家个人注册信息隐私保护方针

作为一名支持正版软件的用户，你了解自己发给游戏公司的电子注册信息到底是被如何处理的吗？现在你也许将不会再为这个问题感到困惑，因为 IDSA 将努力使电子和电脑软件发行公司将这些信息的处理方式尽可能透明化，而不是秘而不宣。

早在 12 月初，一系列游戏发行公司所采用的处理此类信息的指导方针就已被正式确立成一个草案，并为 IDSA 各成员所遵守。也就是说，以后任何此类信息的处理都会按照这个草案执行。IDSA 表示这个指导方针的关键特性将包括以下内容：有关消费者个人数据的内容；IDSA 的每个成员都有理由保护消费者的个人权利；适当的访问、纠正 IDSA 成员信息内容的机会。

为了有效地执行用户隐私保护的方针，IDSA 制定了明确、有效的手续，包括针对解决消费者不满的详细的内部程序，对于公开揭发以及要求 IDSA 成员必须利用第三方来仲裁或调停与用户之间矛盾的程序。这项保护方针将从 1999 年 2 月 28 日起正式生效，参与的著名游戏公司有 Acclaim、Crystal Dynamics、Electronic Arts、GT，、Hasbro、LucasArts 、Nintendo of America、Sega of America、Sony、THQ 等。

喜忧参半
——1998 年度电子与电脑游戏业调查报告(美国)

最近，美国国家多媒体和家庭协会公布了 1998 年度的电子和电脑游戏业的调查报告，在给予充分肯定的同时，也对一部分核心内容极端暴力的游戏做出了严厉的批评，报告中将这些暴力倾向严重的游戏称之为“追求刺激的杀人模拟”。

早在 1994 年，游戏界就自发地制定了一个类似于电影处理方式的游戏内容等级限制制度，即根据内容的不同来划分适合的年龄，以避免色情与暴力等不良内容对青少年造成不利影响。本年度的调查显示，大多数厂商都对游戏内容定了等级，可是在定级的准确性方面却实在值得商榷，真有那么多游戏适合儿童吗？就拿《NFL 闪电战》来说吧，包装上表明六岁以上的孩子都可以玩，但其实质内容却鼓励玩家使用不公平的战术策略，难道六岁的小孩子懂得了狡诈会是什么好事吗？正是由于此类缘故，游戏厂商在定级准确度上的得分为“B”。更为值得注意的是，等级标示有时反而会对年幼的消费者产生巨大的诱惑，这恐怕是制定等级制度的人所始料未及的。

对于游戏业界在游戏分级制度上的努力，他们当之无愧地应得“A”，但是为了赚钱，大多数零售商不分良莠，

什么游戏都卖，甚至不顾游戏等级的规定，使得孩子也能买到不适合其年龄的游戏。报告显示，只有21%的零售商和9%的租借商拒绝将"T"级(十三岁以下的儿童不宜)和"M"级(十七岁以下的青少年不宜)的游戏销售或租借给明显未到适合年龄的孩子，他们并未积极支持分级制度，因此他们只得了"D"级的评价。

在这份报告中，人们还第一次审视了时下流行的网上游戏DEMO站点。这些站点提供的游戏中有很大一部分属于"T"或"M"级，但却没有任何的等级提示，任何年龄的玩家都可以轻而易举地下载，这种情况正变得日益普遍，对此该报告给出了最严重的"F"级评价。此外，报告中没有提及印刷出版物，而实际上许多游戏杂志的配套光盘中附送的游戏DEMO也同样没有任何的等级限制！

发行商和销售商并不是此次调查的唯一目标，对游戏等级限制制度不了解、对孩子不适当游戏行为缺乏应有监督管理的家长们也得到了较低的"C"级评价。举例来说，只有不到5%的家长听说过《毁灭公爵3D》(Duke Nukem 3D)这个游戏，而却有超过80%的中小学学生表示"相当熟悉这个游戏"。尽管报告中的调查并不完全科学，但很明显，得出这样的结论绝不是无稽之谈。

拆东墙补西墙

——Cendant 境遇堪忧

曾经是世界上最大的娱乐软件发行公司的Cendant由于在公司合并改称CUC的过程中伪造利润之事暴露，被迫准备将自己的消费软件部门出售。11月底，Cendant属下消费软件部门的那些"炙手可热"的软件公司(包括Sierra、Blizzard、Davidson & Associates)终于找到了自己的新东家——总部设在法国巴黎的Havas SA公司。该公司将以十亿美元的价格(现金)成为这些公司的新主人，这笔巨款中的八亿美元已经交割完毕，而剩余的二亿美元则将在稍后支付。Cendant公司估计将通过这次交易获得大约四亿五千万美元(税后)，这对于目前正焦头烂额的Cendant来说无疑是一场及时雨。

Cendant制作假帐的事情被暴光后，该公司的市场评估价值大约降低了200亿美元，遭遇不可说不惨，而这次虽然靠卖家当渡过了眼前的难关，可是少了Sierra、Blizzard这几棵摇钱数，Cendant还有什么可以依靠，以求在电子娱乐软件市场东山再起呢?

光荣与梦想

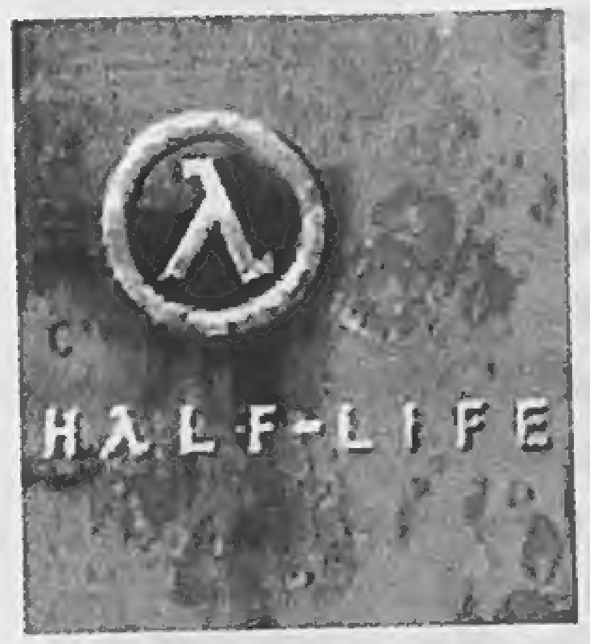
——电脑游戏进军奥斯卡

电子游戏虽然主要是用来娱乐的，但它同样也是一门艺术！那么电子游戏是否可以和斯皮尔伯格的电影或其他什么歌星的当红金曲一起出现在代表着荣誉和光荣的艺术领奖台上呢？在几年前这是不可想象的，但是现在，电子游戏设计者及玩家们的梦想就快成真了。

为了突出电子和电脑游戏杰出的艺术表现能力，两家著名的游戏公司已开始着手进行使游戏走上领奖舞台的行动。Sierra公司的音乐制作负责人Chance Thomas已经向美国国家唱片艺术和科学学院提出申请，要求在著名的格来美音乐奖中增加一项电子游戏音乐奖项。另外，电脑游戏《奇异世界Ⅱ》(Oddworld: Abe's Exoddus)也已经提请美国电影艺术学院考虑将其提名为奥斯卡最佳动画短片。如果该次提名成功的话，这将是首个被提名为奥斯卡奖的电子游戏。

热情过火

——《半条命》网络服务器计划被迫取消



为了使本公司的动作游戏大作《半条命》(Half-Life)能在竞争激烈的市场中获得更多玩家的青睐，该游戏的发行和制作公司Sierra以及Valve在11月初决定，在游戏发行后专门开辟一个网络服务器以供玩家上网娱乐。为此，这两家公司将会另外推出特殊的《半条命》服务器软件，还会为联到服务器上进行游戏的玩家提供一定的奖品。

这的确是个不错的主意，而在此之前，许多游戏公司也已纷纷取得了类似的成功。但出乎意料的是，该游戏还未上市，玩家的热情便已经空前膨胀，登记的数目大大超出了Sierra和Valve的估计，造成服务器还未开通便已经无法承担"重责"了，两家公司被迫决定取消该项计划。"我们已经收到了世界范围内超过1000个玩家的登记要求，"Sierra公司的产品经理Doug Lombardi说："反应过于强烈，我们原本的计划人数只有500个，但仅仅24个小时，玩家的热情便让我们抵挡不住了。"

新闻速递：

* 1998年底，游戏制作公司"离子风暴"(ION Storm)的八名成员(其中一名是John Romero的游戏《大刀》制作小组中的成员)通过电子邮件通知了一些著名的网上游戏站点，表示他们决定离开"离子风暴"。他们的声明表示，他们团体离开后将以团队的形式很快再次出现。在此后不久，"制作者联盟"证实他们已经和一个新的名为Bloodshot的游戏制作小组签约，而这个小组的成员包括这八位离开"离子风暴"的游戏制作人。Bloodshot的第一个游戏将根据著名作家所写的幽默小说而改编。另外，"离子风暴"中业界评价极高的3D程序师Corinne Yu也已经离开公司而转投3D Realms。

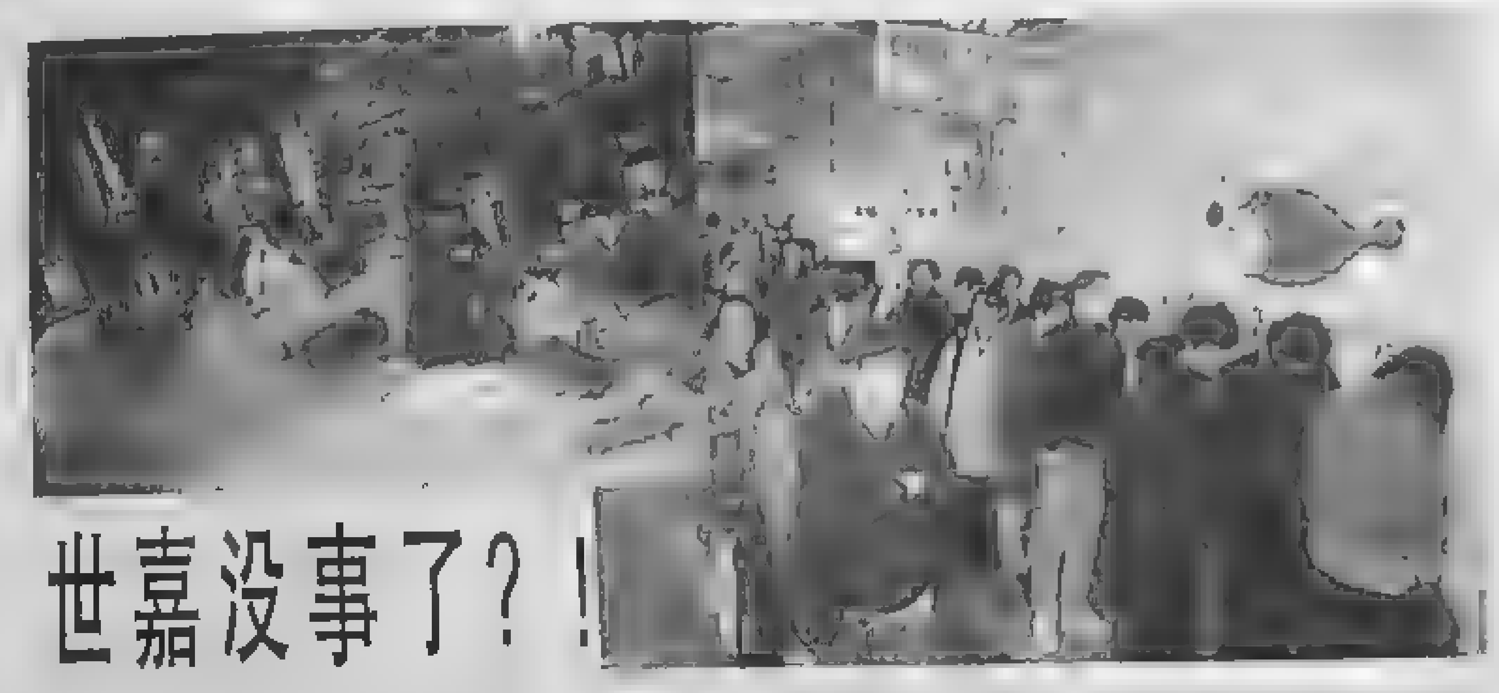
* 1998年底，Activision公司发行了自己公司的第一个DVD电脑游戏——《魔域大审判官》(Zork Grand Inquisitor)，这是一个早就已经有了CD-ROM版本的冒险游戏。在新的DVD版本中，Activision使用了MPEG-2影象压缩技术来改善游戏的画质，游戏的音乐、音效使用了杜比数字多声道声音技术，并因为DVD额外的储存空间而多加入了一个该系列的游戏《复仇女神》。

* 12月8日，Westwood在美国曼哈顿的中立者游戏俱乐部第一次向公众演示了该公司的著名角色扮演游戏系列"大地传说"的最新一部《大地传说Ⅲ》(Lands of Lore Ⅲ)。《大地传说Ⅲ》在前作经典RPG元素的基础上，加入了最新的角色、冒险等内容，游戏的故事情节也将如史诗般恢弘壮大以吸引玩家。估计该游戏将于1999年早些时候发行。

* 98年12月中旬，3Dfx公司与STB系统有限公司签署了一份最终协议，依据该协议，3Dfx将对STB公司进行全面收购。收购将以换股方式进行，整个交易大约要到1999年3月份才能完成。

3Dfx看重的是STB的板卡生产能力，有了STB的帮助，3Dfx的制造和销售能力将会得到很大的提高，它将能够向用户直接供货。同时，3Dfx已经表示将逐步让竞争对手RIVA TNT的产品退出STB的产品线。除此之外，3Dfx还宣布将继续支持各家制造厂商制造基于Voodoo Banshee和Voodoo2的板卡，但是其第三代产品Voodoo3则只授权给STB进行制造，这就是说，3Dfx公司将对Voodoo3市场进行全面垄断。

新闻提供/天骄创作室 雷鸣　整理/RACER



世嘉没事了？！

——DREAMCAST 发售纪实

日本世嘉公司的新一代游戏主机DREAMCAST(以下简称 DC) 于去年11月27日在日本全国正式开始销售。正如此前游戏界人士的分析，DC的发售引起了一场抢购热潮，初期势头良好。

发售前数日，日本众多电玩店便已张挂起极为惹眼的 DC 宣传标志，数米高的红色海报在街灯下熠熠闪光。东京的涩谷已是一片红色的海洋，过往行人都以期待的眼光在心中默默地读着海报上的一行字“1998年11月27日，29800元”。11月26日下午，便有一些人开始在电玩店门前徘徊，至晚8时有百人左右排队支起了露天帐篷，冒着严寒苦苦等待27日的到来。以上情景在日本东京市内十分普遍，某电玩店早上9时店外已聚集了400名以上的玩家，人们狂呼“世嘉最棒！”，几乎像一次小型街头示威游行。日本各大新闻媒体争先报道了 DC 上市的消息。为了体谅激动的玩家，不少电玩店提前开店销售，在2小时的疯狂抢购之后，第一批 DC 及其周边产品几乎售罄。据悉，《VR战士3tb》以及配套街机手柄、DC 用 S 端子线等销路最好。多数日本玩家在购到 DC 后感到十分满意，也有部分玩家提出了十分尖锐的意见，对例如《世嘉拉力2》等大作一再延期表示不能接受。

笔者从一位日本朋友处借到一台DC，有幸一睹《VR战士3tb》的丰采。令人满意的是，DC 版除了背景质感及局部细节外，整体打斗感觉可以说与街机无异，综合移植度达90%以上。DC 版还追加了许多独创内容，包括练习模式和观看《VR战士》系列制作过程的历史模式，可以说是《VR战士》系列的一部百科全书。随DC同时销售的另外3款软件均表现一般，《哥斯拉》等仅仅是为了展现 DC 强大的三维处理机能，画面固然细腻，游戏感觉甚是平常。

世嘉公司领导层内部对 DC 发售给予了空前的重视，社长入交昭一郎在 DC 上市前对媒体信誓旦旦的态度给人印象极深。以前效职本田技研工业的入交曾专门负责开发 F1 赛车的引擎。入交称在本田时学会了及时对任何问题做出反映的“赛手精神”，他对 DC 坚持“三不”精神，即不产生同玩家的距离、不落后于时代和不让玩家失望。入交的英语水平很高，曾独自以英语向海外记者介绍世嘉的战略方针，并在会场上一显高超的玩技。

在11月27日早上6时30分，入交昭一郎便亲自到日本东京电气街秋叶原一观 DC 发售盛况，向排队购买 DC 的玩家表示感谢。早上7点30分 DC 发售开始，入交热情地同第一位购买 DC 的玩家握手，一时间店内充满了温馨的气氛。世嘉专务汤川英一激动地换上印有 DC 字样的和式外衣，不住地说：“终于到发售日了。感谢大家，世嘉已经没事了！”入交对众多采访记者说，持续3年以上的开发计划终于得到实施，今天对他来说就象巨轮出港的日子。一直到27日凌晨，世嘉内部仍然在紧张地开着会议，商讨在发售日可能出现的任何问题及相应对策。入交称 DC 的初次生产台数为15万台，很遗憾未能达到

20万台。1998年 DC 的销售目标是50万台，到1999年3月将达到100万台。在谈及世嘉最强的竞争对手索尼 PS 时，入交觉得 PS 还有潜力，但对于 DC 的胜算世嘉有十分的把握。

近日在软件流通领域出尽风头的世嘉执行役员专务汤川英一，由于为 DC 亲自拍摄广告而荣获第38届Acc(全日本 CM 放送联盟）最优秀电视广告大奖。汤川成为与 DC 密切相关的传奇人物，11月27日发售的每台 DC 的包装盒上均印有汤川在车前回首凝望的画面。然而就在 DC 发售后数日的12月10日，业界突然传来汤川被降职的消息。12月14日开始日本各电视台均开始播放汤川降职并向广大消费者致歉的广告，引起各界人士一片猜测。据悉，由于 DC 的显示芯片 POWER VR(NEC 制）的生产滞期，DC 的生产台数无法达到预定目标。1998年 DC 的产量从100万台下调至50万台，导致各电玩店严重缺货，给消费者造成了很大的麻烦，汤川成为此事件的替罪羊。到本文截稿前为止，日本全国 DC 市场普遍缺货。

比起形势不明的 DC，索尼电脑娱乐公司 (SCE) 的 PS 仍以无可阻挡的势头顺利销售。SCE 目前已将 PS 的日产量增至250万台，以应付年初的激烈商战，配合今年2月发售的《FFⅧ》及预计1999年内发售的《DQⅦ》。据悉到今年3月，PS 的全球销量可达5400万台。最辉煌的时刻也是陨落的开始，SCE 自然不会放弃 PS 后继机种的开发工作。关于 PS2(一说为PS2000)的传闻甚多，令广大玩家如雾里看花。这里列出各类消息中较为可信的几点供大家参考：PS2 将使用 DVD－ROM 或新型高密度 CD－ROM；中央处理芯片由索尼与东芝共同开发；可与 INTERNET 连接；最大多边形处理能力每秒1000万（DC 的3倍以上？！）；发售日为1999年末。关于以上推测，SCE 表示确实在开发 PS 后继机种，但除此外一切无可奉告。

截止到1998年3月与9月日本家用游戏机销量一览

日本境内(单位：万台)

	3月	9月
SFC	1706	1709
GB	1923	2007
N64	315	350
PS	1151	1315
SS	560	574

日本境外(单位：万台)

	3月	9月
SFC	2973	3130
GB	4304	4949
N64	903	1628
PS	2131	2999
SS	296	302

电影版《最终幻想》初现端倪

1998年11月25日至27日，日本千叶县幕张召开了名为 Content Creation + NICOGRAPH 98 的展示会。这是由日本多媒体振兴协会和日本经济新闻社主办的最新数字影像技术发表展示会，有著名游戏厂商 SQUARE 和 NAMCO 等参加。

SQUARE 和 NAMCO 是代表业界 CG 影像制作一流水准的游戏公司，前者以《FF》系列和《寄生前夜》等的高画质 CG 闻名，后者的《铁拳》系列和《魂之利刃》等游戏 CG 颇受好评。本次展示会上，两家公司均展示了制作 CG 影像的高新技术。

NAMCO 的《铁拳》系列 CG 制作小组展示了真人与 CG 联动的 MOTION CAPTURE 技术，装备特殊感应器的表演人员的举动被真实反映在巨大的屏幕上，令人叫绝。SQUARE 则一举公开了其著名游戏《最终幻想》电影版的部分 CG，人物柔和的动作和美丽的画面引得在场人士一片唏嘘之声。据悉，该 CG 电影的正式片名为《FINAL FANTASY－THE MOVIE－》。由坂口博信监督，SQUARE 的美国檀香山制作室200名工作人员制作，2001年公映。该 CG 电影预计观众人数为600万人，收到50亿日元。坂口博信谈了许多对于这部电影的看法，他认为电影的主题是“生”与“死”。当年《FFⅢ》即将完成的时候，他的母亲不幸去世，对生与死的含义坂口曾做过深刻思考。电影的情节与游戏不同，在未来的地球人们关于生与死进行了一次科学性的探讨与实验，濒死的主人公们为了生存所做的一系列事情为我们展示了生与死的奥秘。谈到电影，坂口表示它将是一部全 CG 电影，初看可能以为是真人扮演但实际上人物全部由电脑制作。坂口表示，人面部的皮肤和肌肉的表现是 CG 制作中的难关，要表现出人物的感情更是十分困难。《FF》系列在制作第一部游戏时便是以电影化的视觉感受为目标的，多年来在游戏 CG 制作中积累的技术经验将被用于电影，这也是电影与游戏相互影响的表现。坂口最后表示，虽然此部《FF MOVIE》同游戏内容大相径庭，但观众在看到这部电影时会由衷地感到：没错，这就是《最终幻想》。

DREAMCAST“热”

DC 是家用游戏机的新宠，国内外玩家对其热情正高。但由于 DC 机型偏小，而 DC 显示芯片 POWER VR 的工作热量偏高，导致 DC 散热不好，“热”出了问题。据网上消息，日本和中国港台一些玩家在开机3小时左右后，主机系统因过热不能正常 REBOOT 或死机，以致不能更换游戏或继续游戏，甚至某些玩家的 DC 在几小时后因过热而 GAME OVER。看来 POWER VR 的问题如不解决，世嘉的梦还是难圆。

新闻整理：吴波

《血祭Ⅱ》被拒国门之外

无论如何，这都不是一个令人吃惊的消息，《血祭Ⅱ》被拒于国门之外似乎早已是人们意料之中的事情。国内对游戏本就素有微词，对暴力与血腥则更为敏感，仅单从《血祭》这个名字来看，它的被禁也是在情理之中。

下面是这款游戏的国内代理上海育碧公司（UBI）对此事发表的一些看法：

众所周知，今年底UBI和世界知名的GT公司签订了一个游戏代理合同，授权UBI从98年底至99年初在中国大陆地区发行9个最新产品，包括《探宝奇兵2》，《虚幻世界》，《横扫千军之王国风云》，《永远的毁灭公爵》和《血祭Ⅱ》等。

这些游戏的代理权是我们的总经理直接和GT谈定的，所以我们开始为所有游戏的推广制订了一揽子的市场计划。其实，《血祭Ⅱ》的问题我们早就注意到了，单从网上发布的游戏图片来看，我们就觉得似乎太血腥，暴力场面过多，不大适应国内市场的口味。但光凭这些简单的资料还不足以定论，毕竟《血祭》是一个相当不错的射击模拟游戏，看过游戏画面的玩家一定会有同感。

不过，当我们拿到《血祭Ⅱ》的第一个DEMO版时，还是有点吃惊。像《虚幻世界》或《QUAKE》这样的游戏，

虽然以射击为主，但由于采用了幻想中的任务和场景，画面对暴力和流血的表现就不那么真实；而《血祭Ⅱ》的题材发生在很现实的环境当中，对所有的流血、屠杀场面的表现就非常直观、暴露，视觉冲击效果太过强烈。当然，由于和GT有合同在先，我们只能把DEMO版交给有关负责部门审核之后，才能对GT有个交待。《血祭Ⅱ》没有通过审批，也不是出乎意料的事情。

虽然血祭没有通过审批，但GT公司也表示理解，并同意我们在1999年出品的产品里找一个比较适合中国国情的游戏代替它。此事我们正在商谈之中，希望不久会有一个结果。

劳拉陪你过圣诞

1998年12月25日，《古墓丽影Ⅲ》终于上市了。自96年“出世”以来，《古墓丽影》系列受到了全世界玩家的广泛好评，劳拉文化一时间风靡世界。1997年《时代》杂志评选出来的电脑界最具影响力的50位名人中，劳拉作为唯一一名虚拟人物出现在名单之中，她的名字竟与比尔·盖茨、乔治·卢卡斯列在一起。目前好莱坞已经买下《古墓丽影》的电影拍摄权，同名影片将在本世纪内与全世界玩家见面。

新天地公司在1998年3月成功地引进《古墓丽影Ⅱ》之后，又将《古墓丽影Ⅲ》做为了送给全国玩家的圣诞大礼。配合《古墓丽影Ⅲ》的正式发售，新天地同时推出了评选中国劳拉的活动，入围者将于1999年1月与全国玩家见面。新天地还将在游戏中赠送极具收藏价值的劳拉巨型纸牌和劳拉年

历卡。

（编后：近日网上神游，发现Eidos正计划推出9英寸大小的劳拉玩具，标价20美元(够黑的)。不过据新天地的人士透露，由于制作难度及成本的问题，能否引进国内还未可知，能不能一睹芳容，这就要看国内玩家的福分了。）

创新、EA同办大赛 玩家尽享“生动体验”

北京创新未来科技有限公司和电子艺界北京办事处于1998年12月21～26日在创新公司一楼演示大厅举行了“生动体验”(The Live! Experience)游戏大赛。

此次大赛采用了CREATIVE的最新产品和电子艺界最新支持EAX的游戏，参赛的玩家不仅可以获得顶级的3D游戏感受，更可以感受到真正的环境音效。

大赛采用电子艺界最新支持EAX的《摩托英豪2》，并同时有多款最新的游戏一同展示，包括《NBA99》，《FIFA99》，《极品飞车Ⅲ》，《上帝也疯狂（中文版）》等。此次大赛的奖品是

CREATIVE的Sound Blaster Live! Value、Cambridge SoundWorkS Four-PointSurround 4点环绕音箱、3D Blaster Banshee、GamePad Cobra及电子艺界的最新游戏。

《盟军敢死队》中文版即将推出

《盟军敢死队》中文版即将由新天地互动多媒体有限公司正式推出，据透露，正版英文版的用户均可以50元的优惠价格购买中文版，随游戏还将

附送印刷精美的图片攻略，其中将包括该游戏全部关卡的完整地图。另据新天地的人士透露，考虑到国内玩家的语言障碍问题，他们今后将直接推出国外游戏的汉化版，目前，几款新游戏的汉化工作正在紧张地进行之中。对于国内广大的E文“菜鸟”来说，这实在是一大福音。

InfoGame 新游戏客栈开张在即

据悉，在中国计算机报、中国计算机报互联网站（InfoWeb）、中国计算机报光盘（InfoCD）及国内外各大游戏公司的全力推动下，InfoGame新游戏客栈即将出台。该网站将开设新闻快递、产品大观、攻略宝典、玩家心语等栏目，借助其雄厚的支持力量，InfoGame将致力于报导业界活动及产业趋势，为游戏玩家服务，报导业界的最新动态、介绍优秀的游戏产品，努力促进国内游戏行业的发展。

捆绑发售 “风云”再起

成都众心在推出《风云》与《现代化软体世界》捆绑发售这一举措之后，得到了社会各界的广泛好评。在众多游戏玩家和正版支持者的强烈呼声下，他们于1998年12月再次与《软件与光盘》配套发行《江湖任我行》和《上海大富翁》两套完整版游戏以及《风色幻想》的试玩版。其中，《江湖任我行》与《上海大富翁》均属大富翁类游戏；《风色幻想》则是一款期待值很高的作品，在台湾人气排行榜上一直名列前茅。

四通利方新浪网正式亮相

四通利方公司去年12月1日在京宣布：已经成功并购美国华人互联网站公司——华渊资讯，并计划建立一个覆盖北美、大陆、台湾和香港等众多地区的全球最大的华人网站——新浪网(sina)。

此次并购金额约为2000万美元，改组后总价值将超过5000万美元，目前这一并购行动仍在进行之中。两家公司位于美国、北京和中国台湾省等地的现有网站将陆续进行改版，以适应“新浪网”的全新品牌。据悉，在原利方在线基础上制作的新浪网北京站（http://www.sina.com.cn）已于12月1日正式开通。

另据报道，四通利方98年11月期间就曾与北京创意鹰翔公司合作，首次尝试通过新浪网对国产游戏《生死之间Ⅱ》测试版进行产品下载和征询意见，并开展了玩家和厂家直接对话的活动。四通利方公司表示，通过因特网对国产游戏软件进行宣传是厂家和ICP的共同愿望，他们今后将与更多的游戏厂商合作，通过多种形式提供最新最全的市场和产品信息，促进国产游戏的发展，使新浪网成为厂家和玩家交流的桥梁。

《战国风云》在连邦推出

去年11月20日，又一款国产游戏——《战国风云》——在全国上市。这套游戏软件由重庆苦丁香公司开发，北京连邦软件公司独家代理。游戏以战国末年，秦、楚、燕、韩、赵、魏、齐七雄割据争霸天下为背景，以秦始皇

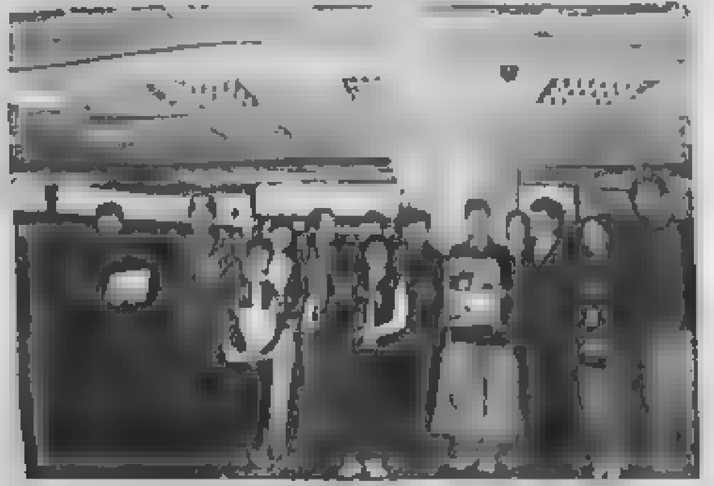
sina 新浪网

灭六国为主线而展开。中华民族有着五千年的文明历史，中国也是世界上的四大文明古国之一，而战国时期是诸侯争霸、群雄逐鹿、战争频繁、思想活跃，是我国历史上一个政治家、军事家、思想家、活动家辈出的时代，利用电脑游戏来反映中国这一时期的历史，是整个中华文明的一个历史缩影，也是让消费者了解中国历史的一个窗口。

据悉，《战国风云》正式版已获得由美国知识产权保护联盟和重庆科委颁发的优秀软件奖。

98"英豪"终现真容

"谁是98真的英豪"摩托车大赛于12月5日在百脑汇落下帷幕，经过一番紧张、激烈的拼搏，谁是真的英豪终见分晓；玩家傅雷技压群雄，一人独得



速度冠军及比赛冠军两项桂冠，成为倍受注目的焦点人物；第二、三、四名则分别由刘岩、张建宁和袁田获得。这几位均不愧是"赛车"场上的高手，而屈居人后的那三位先生显然不很服气，看来今后的此类大赛中他们必然会有更精彩的表现。

据这次活动的主办者透露，类似的一系列采用电子艺界《摩托英豪2》游戏软件的游戏大赛今后将陆续展开，看来真正的较量才刚刚开始。

电脑游戏也能治病

近日在网上看到这样一则消息：英国医生正在尝试使用电脑游戏来治疗压力综合症　这种电脑游戏使用测谎器技术来探测病人的压力程度。病人的神经与测谎器相连，放松全身，就可进入游戏。游戏中病人要通过屏幕上虚拟的肠胃，一旦顺利过关，完成了游戏。病人就会进入一个乡村景色的画面，其中有自由流淌的河流，暗示着一个没有疾病的肠胃。

这个游戏是基于Ultramind公司的一种软件开发出来的，据说还可以用于哮喘等病的治疗。

（编后：谁说游戏只能玩儿，这应该算是游戏也有实用价值的一个例证吧！）

联想冠群合资软件公司成立

1998年11月30日，联想集团和全球第二大独立软件企业CA有限公司（国内注册名：冠群电脑有限公司）举行了合作签约仪式，以联想冠群为名的合资软件公司正式成立。根据协议，一期投入将达100万美元，双方各投资50万美元，三年内累计投资将达350万美元，双方各占50%的股份。

合资公司在内部管理和企业文化建设上将以联想为主，在销售渠道和市场建设上充分发挥联想的优势；在技术引进和项目开发工程化管理等方面，则将以CA公司先进的软件开发管理经验和开发技术为基础。联想冠群将在近两年内推出2~3个拳头产品，预计将在6个月后向国内及亚太华语地区推出第一个产品——问鼎。

连邦推出新年软件优惠活动

北京连邦软件有限公司与十余家软件厂商于1998年12月19日至1999年元月4日期间，联手举办了"连邦肩并肩，软件精品迎新年"的主题活动。软件行业的知名厂商博彦科技、长城多媒体、第三波、翰林汇、金洪恩、金山、瑞星、实达铭泰、双语、听霸、新天地、智冠等都拿出了自己优秀的产品，包括当前市场上流行的众多消费类产品，如翻译类、教育类、杀毒类以及游戏类软件。

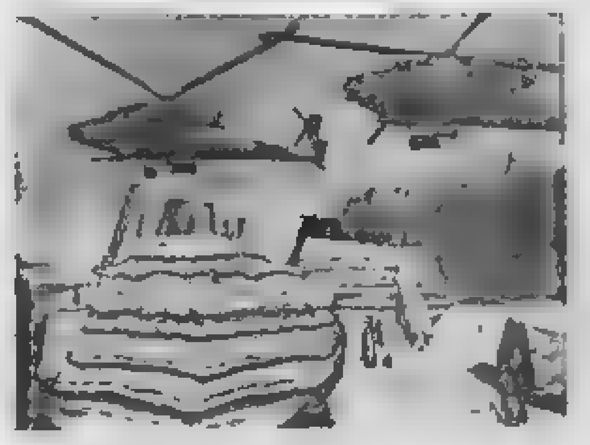
销售信息

连邦PC软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件 名称	教育学习软件 名称	实用工具软件 名称
1	战国风云正式版	翰林汇多媒体教程	KV300
2	大富翁4	即学即会OFFICE97	瑞星杀毒软件
3	美少女梦工厂3	随心所欲说英语	朗道5.0完全版
4	风云(双CD)	开天辟地(增强版)	金山词霸Ⅲ
5	连邦娱乐套装Ⅱ	畅通无阻	KILL98认证版
6	沙丘2000	树人98套装	东方快车98
7	幻世录	英语单词闪电记忆	连邦工具套装Ⅱ
8	极品飞车3	即学即会WIN98	VRV套装
9	仙剑奇侠传95	逆向法巧学英语	企鹅套装Ⅳ
10	三国群英传	轻松学会五笔字型	超级解霸5.01

国内最新游戏上市追踪

上市日期：1999年01月

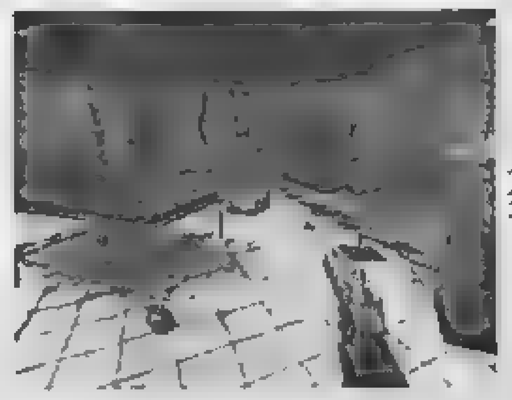


本期力作：

《半条命》

本栏编辑：Racer

上 市 延 期



血祭Ⅱ

黑暗复仇

《血祭Ⅱ》的延期恐怕是无限期的，因为据我们了解，它在国内的审批已遭拒绝，原因自然是过于暴力与血腥。如您想了解详细情况，请看本期新闻报道。

半条命(Half life)

游戏类型：射击
出品公司：SIERRA
上市代理：武汉奥美
系统要求：P133/24MB
推荐配置：P166/32MB
参考价格：¥148

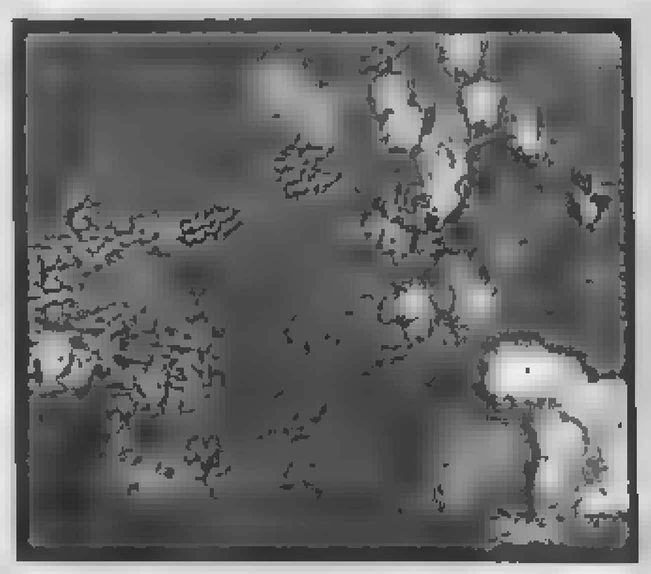
这是一款利用Quake2引擎制作的第一人称射击游戏，它的开发已耗时多年，所以不论在游戏情节、画面甚至多人连线上面都远远超过了它的前作。

玩家在游戏中将扮演一个美国军方秘密基地里的实验助手，在一次例行检验中不小心启动了时空门，一瞬间实验室里警铃大作，另一个空间的怪兽已经入侵进来。到处都是怪兽的攻击以及同事的惨叫声，玩家的目的就是想办法逃离实验所。但是，美国军方却通知他们的"清理单位"确定没有任何"东西"活着离开实验所，当然，这也包括玩家在内！唯一的生路就是摧毁时空门并消灭所有怪兽。

星际争霸之母巢战争(Starcraft: Brood War)

这是由Blizzard制作的第一个《星际争霸》的资料片，它将继续向人们讲述Zerg族、Protoss族和Terrans族之间为了生存而爆发的银河战争。

游戏中将涌现无数的英雄，而且制作者除了在任务简报、任务开始及结尾处设置了引导情节外，还在战斗中加入了主角的交谈功能，更多的交互式任务也被加入到了游戏中。每个种族都新增了若干兵种，如神族的黑暗圣堂武士、黑暗执政官，人类的医疗兵，虫族的潜伏者等等，使游戏的可玩性大大增强。



游戏类型：即时策略
出品公司：Blizzard
上市代理：武汉奥美
系统要求：P90以上
推荐配置：无
参考价格：¥148

未来战警(Future Corp: LAPD)

游戏类型：射击
出品公司：电子艺界
上市代理：电子艺界
系统要求：P133以上
推荐配置：无
参考价格：待定

这部游戏和早些时候推出的PS版本相似，但是使用了新近开发出来的专门引擎。游戏提供了绚丽的3D图形支持，还有充足的、实时的光影效果。

玩家将扮演一名洛杉矶警察——X-1阿尔法型机器人，全副武装且能随时在步行者与飞行汽车之间进行变形，是不是有点变形金刚的味道？玩家的任务就是将城市从一伙残忍的暴徒手中解救出来。游戏包括8个关卡，提供两种游戏模式：防暴战斗和区域进攻。在防暴战斗中，单独的玩家必须从歹徒手中夺回洛杉矶城中的8处建筑；区域进攻则是一个战略游戏，能够以朋友或计算机作为对手来玩。

该游戏能够通过调制解调器或局域网支持两人连线，据悉，此次《未来战警》将发行对PC和苹果机同样支持的增强型光盘。

车王争霸 5(Test Drive 5)

游戏类型:体育运动

出品公司:Accolade

上市代理:电子艺界

系统要求:P133/16MB

推荐配置:无

参考价格:待定

与上一代相比，车辆增加到 28 辆，跑道增加至 17 条，图形也作了加强。追逐的模式也有变动，但这次玩家将无法肆无忌惮地飙车了，警车将紧追在后捉拿这群疯狂的赛车手。

游戏中的 28 辆车都大有来头，17 条车道也都是依据真实世界的车道进行模型化后加入游戏中的。新的 3D 技术使车辆经过树荫或桥下时车上会立即出现阴影，这让车子的反光看起来更加真实。跑道采取多路径方式，玩家不一定要在固定道路上跑，可以远离固定道路甚至找到捷径超越其他车子。游戏可以支持最多 6 人的连线对战。

长空雄鹰(Fighter Pilot)

游戏类型:飞行模拟

出品公司:电子艺界

上市代理:电子艺界

系统要求:P166/16MB

推荐配置:无

参考价格:待定

游戏中玩儿家可以驾驶 4 架有名的战机，开始时是一般性的护航任务，接着便是空中扫荡或是地面轰炸，如果玩家以相当优秀的成绩完成上面交办的任务，还将可以驾驶最先进的 F－22。

《长空雄鹰》的仪表板让人能够一目了然，敌机和友机的区分标示相当清楚，即使在最紧张的缠斗时刻，玩家也不会混淆不清，误射友机。机枪在敌机接近时会出现聚合线，让玩家非常容易瞄准敌人并开火。除了单人任务，还可以挑战游戏中最难的关卡——空中王牌大对决，或是通过国际互联网络来对杀一场。

噩梦鬼魅(Nightmare Creatures)

游戏类型:动作冒险

出品公司:Kalisto Entertainment

上市代理:南鸿协同

系统要求:P33/16MB

推荐配置:P133/32MB

参考价格:Y118

这是一款动作类冒险游戏，采用第三人称视角，切换场景时的分镜头画面与《古墓丽影》颇为相似，不同的是没有谜题，画面也阴沉了一些。作战地点大多在荒芜的花园、下水道之类的地方，整个画面看起来阴森恐怖。

游戏以 1666 年的那场伦敦大火为背景，制作出的场景的确颇具 19 世纪的英国风格。操作性很好，支持键盘、摇杆或手柄，还可以采取搓招方式使用角色必杀技。

世 界 大 战

游戏类型:即时策略

出品公司:GT

上市代理:上海育碧

系统要求:P133/16MB

推荐配置:P133/32MB

参考价格:待定

该游戏取材于 20 世纪初英国天才小说家 H·G·威尔斯的同名畅销科幻小说，其中火星人进攻地球的描写对此后的科幻小说产生了深远的影响，小说中还用很长的篇幅描绘了刚刚进入工业化进程的英国社会。游戏可以让玩家身临其境地加入到世纪初的英国列岛，和外星人在地面、空中和水下进行一场你死我活的较量。

这款游戏提供了两种地图：世界地图和作战地图。通过世界地图，玩家可以在大不列颠群岛上开展研究、建造工作，调遣部队，精心管理资源并监视外星敌人的一举一动；而在作战地图中，玩家可以直接控制防御部队，成败取决于实时战术的发挥和策略的灵活运用。

游戏中 45 分钟的原创音乐由著名作曲家 Jeff Wayne 谱写。

卡 车 也 疯 狂

游戏类型:赛车

出品公司:Mircofolie

上市代理:永乐光碟

系统要求:P133/16MB

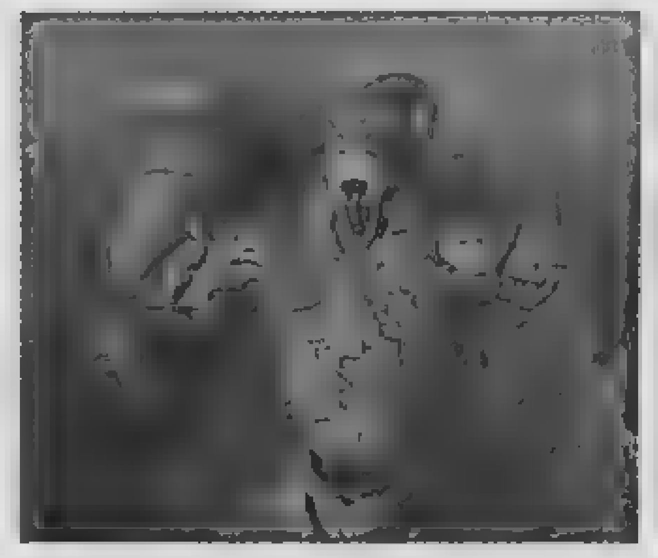
推荐配置:无

参考价格:¥128

开着破烂不堪或载重 38 吨且全副武装的卡车，在广袤而荒凉、空气中充满了油料燃烧后臭味的、全宇宙最酷的酷路酷酷星球上，听着强劲的摇滚同一群严阵以待的雇佣军、原始土著及动物斗智斗勇、抢运货物，这是一种怎样的滋味？一试便知。

游戏支持 8 人连线对战，包括三种控制模式（4×4 型，巡航型，加速型）。

机 甲 总 动 员 Ⅱ



游戏类型:即时策略

出品公司:Interplay

上市代理:永乐光碟

系统要求:P133/16MB

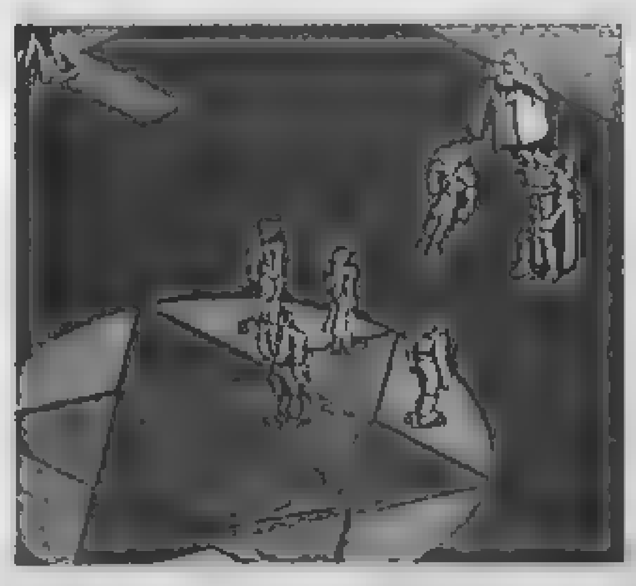
推荐配置:无

参考价格:¥98

称霸银河系的星际枭雄(Star Lords)建立了 Concord 联盟，以镇压人类的反抗，却忽视了近来才发现的 Sheevat 种族……资源的争夺，正邪的较量，炮声隆隆中，未来将何去何从？

游戏中有海、陆、空等 80 多种地形可供选择，可变换出 23 种战斗模式，160 余项战斗任务，超过 90 个可控制物件，并特别提供情节编辑器，玩家可自行编制任务。游戏采用 16 位色彩，战斗场景更加绚丽多彩。

毁 天 灭 地



游戏类型:RPG

出品公司:杭州晶天

上市代理:杭州晶天

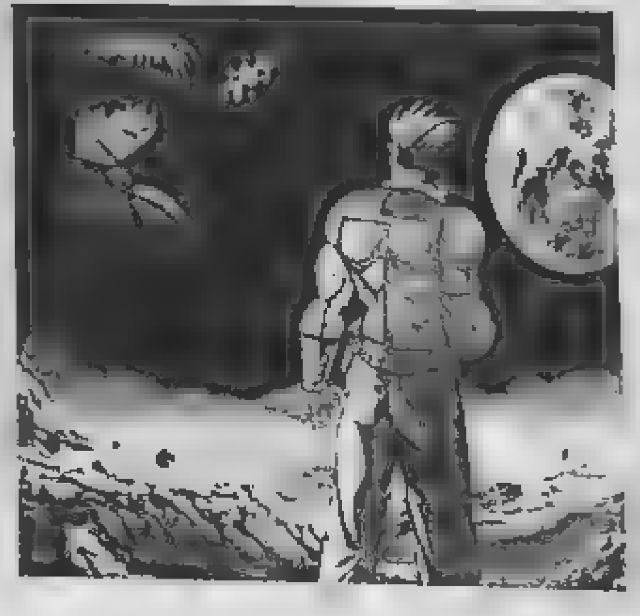
系统要求:P90/16MB

推荐配置:无

参考价格:¥19(捆绑价)

昔日强盛一时的伊帝王朝日渐势微，与此同时，小国蒙地亚的国力已经发展到可与伊帝王朝相抗衡的地步。加之蒙地亚国王十分垂涎伊帝王朝丰硕的物产和怡人的气候，于是一场战争终地爆发了。为了解除王朝覆灭的危机，七名勇士被挑选了出来，在宰相的密嘱下赶往传说中的战神神殿——光之神殿，去寻找战神图录及制造强大兵器的神器志。然而，蒙地亚国王发现了他们的行踪，一场生与死的搏斗开始了……

银 河 骑 士 团



游戏类型:RPG

出品公司:杭州晶天

上市代理:杭州晶天

系统要求:P100/16MB

推荐配置:无

参考价格:待定

游戏以未来银河系为故事背景，以 7 个英雄人物坎坷艰难的成长历程为主线，人与人之间纯真无邪的爱为并行主线，交织缠绕贯穿故事始终，使整个游戏曲折生动。对白风趣幽默，令人印象深刻，回味无穷。

游戏地图主要是以未来太空为背景，色彩变幻中，充满绮丽和神秘。

模拟城市 3000

你能想到吗？现在你有机会设计自己的家乡了。你想有些什么变化？会在哪儿兴建城市的工厂、住宅和办公室？你会多建些公园，还是会造一个大型露天运动场？是建个飞机场，还是重新构建整个道路系统？

现在想象一下吧：一旦人们入住你新建的城镇，他们就会在你的领导之下了。作为城市的终生市长，你有权抽税、制定并实施法律同时对选民的需求做出回应。如果你过去从未玩过《模拟城市》，请不要担心，《模拟城市3000》是迄今为止最易上手的模拟建设游戏了。

要启动你的城市十分简单，所有你需要做的不过就是：

①提供一个居民区给你的模拟市民（称作 Sims）来居住

②建造一个工业区给你的 Sims 来工作

③制定一个商业区来为 Sims 购物和作生意用

④造发电厂用来作为电力来源

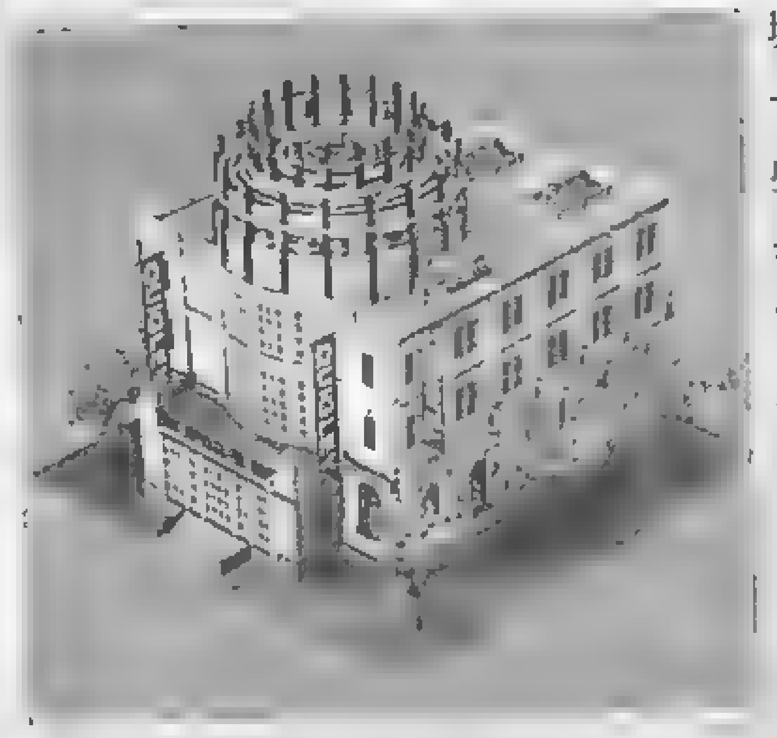
⑤修建道路让 Sims 四处活动

一旦你已经考虑到这几点基本的要素，Sims 就会搬入你的城市，开始建造自己的住宅、工厂、办公楼和商店。接着就会看到他们开着车去上班或者悠闲地在相互拜访，你也会听见这个城市的声音环绕在你的周围。

如果你的城市是一个非常适合居住的好地方，城市的人口就会开始增加。一旦你的城市开始繁荣、赋税便开始源源不断流入你的财政部，你就能增加更多不同人口密度的地区；一个更加完善的充满活力的交通系统，例如：桥梁、铁路、公交线路、地铁、机场和海港；教育和娱乐设施，例如：学校、大学、公园、大型运动场、图书馆和博物馆。

再过一些年，Sims 就开始搬入或搬出你的城市。也许你的城市将要经历几次繁荣或经济衰退的时期，这就要看你如何作出城市的预算和处理各种各样的危机。听起来你的责任可不轻呀，不过你还会拥有一个值得信任的智囊团来帮你做出决断。如果你是一位成功的市长，就会受到奖励——Sims 可能会为你建造一个官邸呢！

一直非常钟爱并熟悉《模拟城市2000》的玩家们会惊喜地发现，《模拟城市 3000》中增加了大量全新的操控。首先，你能够缩放城市视图的比例（5 个级别），比例缩至最小程度时能够看到比过去大 4 倍的范围，而放至最大时正如置身于街头巷尾之中，可以细致入微地观察街上的行人和川流不息的车辆。其次，游戏中拥有多达 350 种 3D 制作的建筑物（远远超出了以前的 80 种），每种建筑物都会有独特的纹理，为您城市的个性化提供了充分的条件。最后，游戏还为商业、工业和居住区的密度增加了一种中等密度水平，这样不同密度的结合就会使游戏出现多样化的风格，如果分配得好，您的城市中或许还会出现农场呢！



为了改善城市的外观，您可以从 110 个世界著名的建筑中挑选 10 个放入你的城市中。这些标志性建筑的出现使得整个城市的外观更加完美，并且使你能创造出更多的非同一般的城市。玩家们一次尽可以挑出其中的十个来，然后随心所欲地进行摆放。这些标志性的建筑来自世界各地，既有著名的艾菲尔铁塔、圣保罗大教堂、卢浮宫和大本钟等等，又有一些对我们来说可能不太知名的，如温士顿修道院、白金汉喷泉、古根海姆博物馆和纽约现代艺术博物馆。既有大到纽约的帝国大厦般的大建筑，也有小到白杨的小装饰。

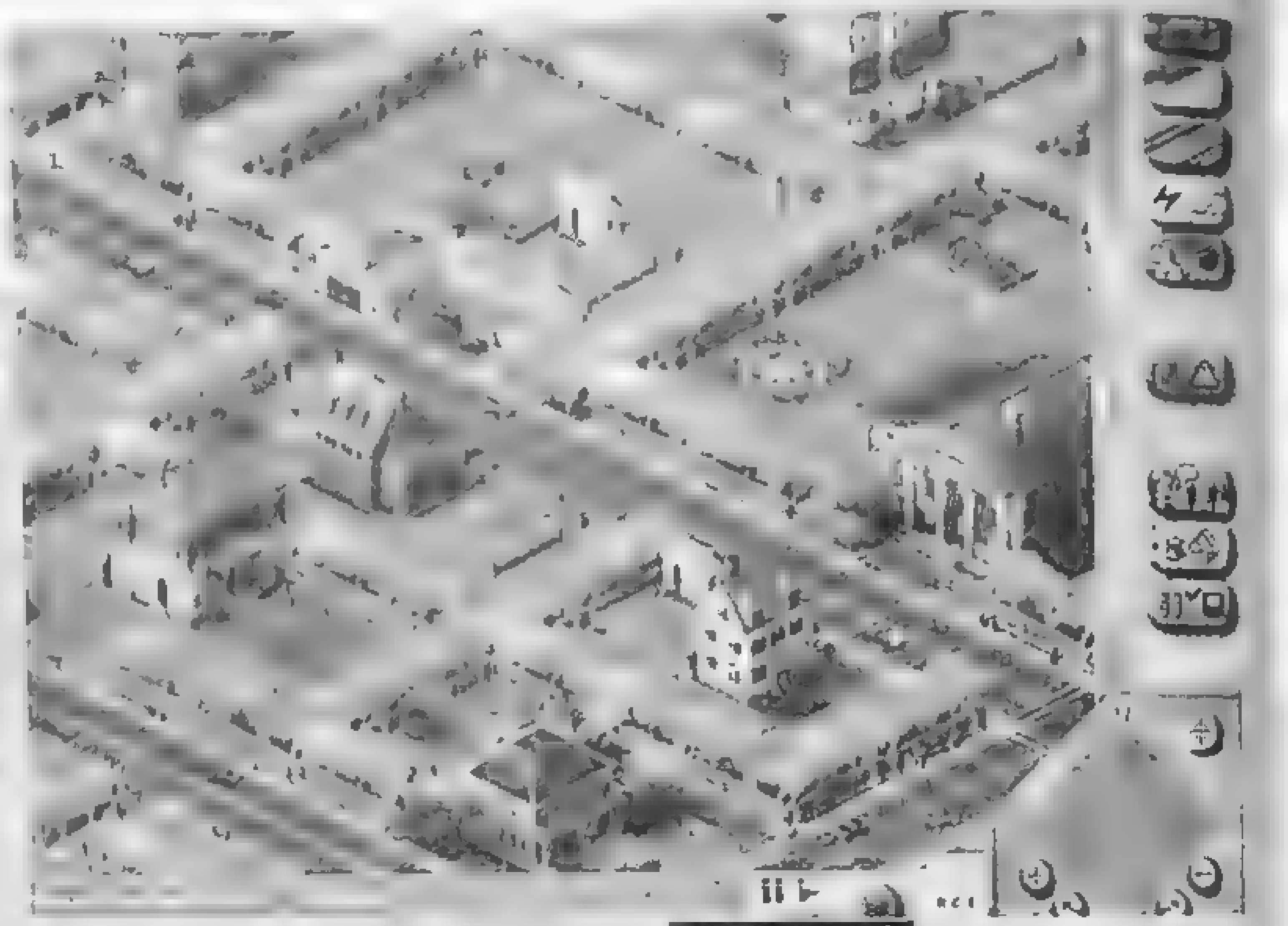
游戏中可以不断开发新地区用以拓展城市的规模。从战略上说，开发一处新的地区实际上就是看你如何与相邻城市打交道了。你可将其建成一个电站或是水厂，甚至可以是当地最大的垃圾处理机构。或者，作为市长，你想要一座返朴归真的城市，那么新开发的地区当然可以移作他用。也许你会突发奇想，认为你的城市是理想的新商业中心；那么身为市长的你在权衡利弊之后当然可以重新规划你的城市。

当然，您的城市也会遇到各种各样的困难甚至于灾难。《模拟城市3000》中的灾难十分有趣、复杂。当一场龙卷风袭过路面时，你会看见车辆、居民和各种物件的残骸被卷入漩涡之中，高速地旋转，最终被抛向空中。（如果你忘记了在早间的警报中通知龙卷风的到来，这种情况就会发生。如果发出了警报，市民就会清理好街道并隐蔽起来。）其它的灾难有：火灾，会发生在几个街区，最后引起爆炸；地震，沿断裂带发生，会改变城市的地形；暴乱及 UFO 出现带来的致命的灾难等。

对那些痴心不改的模拟城市迷们，我当然可以再透露一些细节。举例来说，如果你安排一个医院降临你的城市，那么很快就会有医生和护士出现在周围。居民的生活会更加真实、自然——低密度的居民区会有很多的公园、秋千和私人的院子。利用放大功能来看一看你的居民们都在做什么呢！立体的声音环境、生动活泼的居民和车辆，加上丰富详尽的地形图，所有这些结合在一起，会让你感觉如同身处城市之中一样。当然，我们还在完美当中加入了一些涟漪；比如，地面上会有一些模拟的垃圾。

最有趣，但却不能确保一定会出现的场景就是农场了。Sims 似乎喜欢在工业密度很低的地区建农场，而且这块地的地价要很低，并且要远离公路、污染程度相对较低。如果你划出了这样的一块地区：低工业密度、轻度污

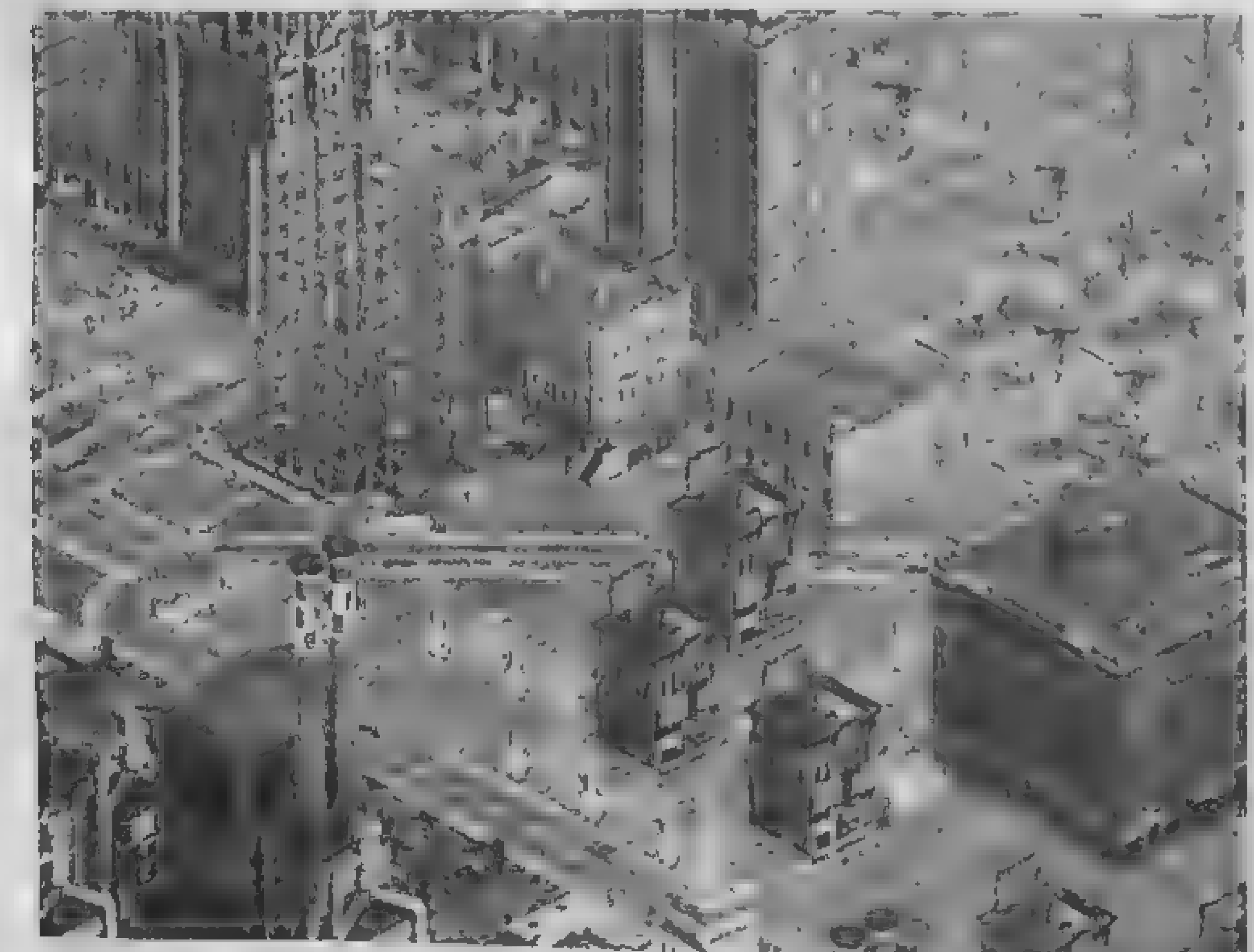
染、低地价并且四边至少要有一边不和公路相邻，那你就很有可能会看到Sims建起一个农场。农场是游戏规则的一个例外，除非你使其与公路相邻，否则什么都发展不起来（农场的一部分还必须与公路的距离不太远，这样畜棚才能建起来，但还必须要给农场和草原的扩展留出足够大的区域）。随着时间的流逝，不可避免的，地价会上涨，污染也会越来越厉害。这时一些精明的地产开发商就会将农场转变成其它种类的低密度工业。所以你只有在小城镇或大城市的边缘才会经常看到农场。



一旦开始城市的建设，不必担心什么时间的限制让你去打关，也没有什么条件必须得满足，在这里没有成功或失败，您既可以努力建设一个高生活水平的小城镇，也可以创造一个拥有几百万人口的大都会。模拟城市的目标全看你自己。

在《模拟城市3000》中玩上一会，您就会发现，这其中最大的乐趣就是眼看着自己多年的梦想已经初露端倪，活生生地出现在你的眼前。您甚至可以通过模拟城市的建筑物工程师工具来修建非常带有个人特色的建筑物，这就像孩子们的游戏积木一样易于操作。

您还可以通过 www.simcity.com 和全世界来分享你的城市。这里，通过Internet上的联系，所有的玩家都能互相交流、参与辩论并能轻松地发布自己的城市，藉此与全球的模拟城市迷们共享。



《模拟城市》系列游戏一直都是最流行、最受欢迎的计算机游戏之一。它之所以能得到不同类型、不同水平的计算机用户的青睐，其原因之一就是：他们能对最为熟悉不过的城市产生影响。一旦你的城市初见规模，你便能把在现实中的关于城市的经验派上用场。我们每个人都曾经说过这样的话："我能比现在的政府官员更好地治理这个城市"，现在模拟城市给予你这样的一个机会。而且模拟城市赋予你的是一项创造性的工作而不是一次破坏性的体验。就这点来说，《模拟城市》可以说是计算机及视频游戏中的唯一了。并且当几百万Sims的生命、希望和梦想尽在你的掌握中时，建设显然要比毁灭要更富挑战性得多！

文/枫茗轩工作室　编辑/游骑兵

游戏名称：Simcity 3000
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Maxis
上市日期：1999年第一季度
期待程度：★★★★★

Black & White 黑与白

当你面对着满世界的即时策略游戏发呆的时候，当你已经厌倦了开采、制造、进攻、过关的老一套的时候，也许不会再对那些即将上市的同类游戏多看上一眼。在笔者得到《黑与白》(Black and White)的消息之初，也并未过多地留意它；但制作组里一个熟悉的名字，使笔者的视线定格了。Peter Molyneux——著名的牛蛙(Bullfrog)公司的创始人之一，《上帝也疯狂》、《暴力辛迪加》、《主题公园》及《地下城守护者》的设计师，在转投Lionhead Studios后，仍继续着他那独一无二的游戏设计思路，为玩家开启了又一道通往新世界的大门。

首先，对游戏名称需要澄清——它并不涉及种族问题。无论在游戏性或技术支持上，《黑与白》都是一款值得期待的作品。虽然表面上仍延循善恶相争的故事情节，但它却能够从游戏过程中反映出玩家们的独特思路。

游戏发生在一个乌托邦式的世界里，这里的社会风尚和平而友善。与现实世界相似，这片土地上生活着埃及、印地安、大和、西藏、祖鲁等十多个民族，每个民族都有自己独特的文化和风俗；不同的是，这里从没有炮火和硝烟。但是，不和谐音终于出现了！从不知名国度到来的巫师，给这个富饶美丽的世界带来了威胁，玩家便是这些人中的一员。巫师中，有的善用魔法帮助村民，有的却肆意制造灾难。由于受到居民的崇拜（无论是出于恐惧还是爱戴），使得巫师们的力量大大增强。同时，膜拜部落的不同，巫师们所增强的能力值也各不相同。比如受到埃及部落的崇拜，巫师将得到强大的建造魔法；如果是西藏部落，就可以获得精神魔法；祖鲁族则会提供战争魔法等等。巫师天性傲慢，这些家伙永远也忘不了互相争强斗狠。于是，伊甸园变成了巫师们的演武场，部落居民也被波及，成了战争的牺牲品……

《黑与白》的基本游戏视角是从云层上俯视地面，当然也可以通过缩放、旋转等功能观察村民的日常工作。玩家能以神灵的眼光高高在上地看着他的臣民，同时还能参与到臣民的日常生活中去，如猎食、游戏、建屋和婚礼等等。控制民众的办法是先让他们臣服左右，然后召集这些忠诚信徒举行膜拜仪式，以此获得各种魔法力量。巫师们所管辖的领域会真实地反映出其法术的善恶倾向，比如纯恶的魔法会让领地处于一片黑暗中，绿地变成黑红色，居民们对巫师的崇拜更多来源于惊惧；纯善的魔法则会让领地如同仙境，四周景色绚丽多彩……

有趣的是，游戏融入了养成的概念，巫师们可以选择一种生物(人或动物)来培养，最终获得一个有杀伤力的巨人。比如：一个孩子在玩家的控制下学习成长，如何培养他（行善则奖，行恶必罚）将决定他为人处世的态度、未来的命运以及使用的魔法类型……当然，玩家也可以把他培养成一个恐怖的怪物或破坏狂。制作组计划提供一项全新的游戏功能，使玩家能够带着自己精心培养出来的角色参加单人或多人游戏，当然也可以加入Internet上的对战，驰骋天下！

设计游戏最头疼的事莫过于开发游戏界面了，一个好游戏很可能被拙

劣的界面拖了后腿。《黑与白》在这方面动足了脑筋，它采用一种叫做“动作辨认”的技术，大致意思是：指令的发出是由鼠标的移动方式决定的（捉着鼠标画圈吗？），由动作辨认系统判断出所发的指令，从而使用出不同的魔法；法力大小则由移动鼠标的准确度来决定。游戏中的场景惊人地接近真实，显然，视觉上的享受也是一款游戏能否吸引人的重要因素。

HIGH LIGHT

《黑与白》的创意确实是前无古人的，若是真如资料中形容的那样出色，相信对即时游戏迷来说，1999年将是崭新的一年。从目前获得的游戏Movie来看，无论是场景的逼真度，还是怪物面部表情的抒写都十分出色但仍令人有一点担心——Lionhead虽然避开了疯狂地按鼠标的做法，但会不会因此引起一场疯狂的“画圆圈”热潮呢？

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Black and white
游戏类型：即时策略[ST]
制作公司：Lionhead Studios
上市日期：1999年
期待程度：★★★★

这是死亡的象征——她的大脑静脉窦和脑体之间有一块癌样组织。更不幸的是，这块肿瘤无法动手术切除，如果它继续生长，她能够活下来的几率将是……

ELYSIUM

极乐世界

这是够酷的想法——制作一系列的角色扮演游戏，并且每集都有一条类似《X档案》的神秘主线。它就是Cavedog Entertainment计划推出的新作——《极乐世界》(Elysium)。

《叛变克朗多》的制作人John Cutter，目前正担任这有史以来首款连续剧式游戏的制片人。这个庞大作品中讲述的每个故事（据说共有41个独立的故事）都需要8到10小时通关！“我们的确是受了《X档案》的启发并以其为模版，”Cutter说，“每一个游戏都是独立的，每一个故事都是完整的。但是，它们又是统一的，许多蛛丝马迹的线索将它们串联在一起。有可能玩家在某个故事中遇到的无关紧要的角色，会在下一集中成为第二主角。”

现在，需要解释一下“Elysium”这个词的意思，虽然游戏正式上市时肯定还会有这样那样的变动，但这并不影响它所表达的一种意境。Cutter把它解释为“不是梦境的幻境”，一个神秘的世界，只有当大脑处于某种特殊状态时才有可能到达。还有一种观点认为，“Elysium”是历史上最了不起的思想家、作家和艺术家的灵感源泉。这些创作天才们在其中遨游，但醒转时却已将一切抛之脑后。了解了它的特征，相信玩家应该不会为在游戏中遇到蒙娜丽莎或看见熟悉的图画而感到惊奇了。每个人的梦境中都有一扇通往Elysium的大门，那是一个任何人都能到达的地方。故事开始时，由玩家扮演的主角可能身处某个梦境实验室，在梦境中推开那扇门，来到Elysium里，有时也可能到达别人的梦境中。剧集之一讲述的就是一个退伍老兵的噩梦，主角在他的梦里感同身受，最终在越南丛林中与敌人火拼；另一集中，主角钻进了一个人的意识里，他创造了一些愚笨的机器人，它们就像他的精神一样混乱和疲惫不堪，主角则坐着云霄飞车在他的意识流中翻滚畅游；还有一集，主角因为刚读完《当狗做梦的时候》而好奇心起，将他的狗带到梦境实验室并进入了狗的梦。那里是一片黑白世界（狗是色盲），经过Elysium之门后，主角来到了一个被变狼狂患者控制的世界。

游戏的制作者们为这种片断式的游戏模式而着迷，因为这样他们就能带给玩家不断的惊喜。谁都无法知道下一集会怎样，这就是游戏最大的卖点。某一集可能会令人觉得惊心动魄，而后一集又可能变得奇异无比。这样做的好处就是让制作组了解玩家们对某个角色或情景的反映，以便在设计下一个故事时将一些受欢迎的因素加入进去。对于Game Over形式，他们采用了LucasArts惯用的手法——如果主角在游戏中死了，那么游戏将从死前那一刻重新开始。由于是角色扮演类游戏，所以不可避免地有个人属性的信息，但制作组并不想用一大堆数据填满整个屏幕。Cutter说道：“当玩家进入角色画面时，会看到主角的照片、一小段描述以及一个查看各项属性的按钮。主角的级别和各项指标会随着一集集的游戏进程而增长，收集到的物品也将随着主角一起进入下一集中。有一种可能，如果我们一集集地发布这款游戏长达4至5年的话，有部分玩家就可以从剧集中间玩起；当然假设他不想从第一集开始的话，同样可以从后向前练级。”

游戏将会采用新的即时3D引擎，但详细情况现在还不很清楚。但可以肯定的是，随着一年年的技术进步，这款游戏的表现一定是惊人的——随着每一集的发布，新的技术会被采用，画面在新一集中会更好。游戏的视角为第三人称，玩家可以自由选择9个主角中的1到3个。“我们从《Diablo》中学到了不少，”Cutter说，“我们喜欢这种方式，不仅娱乐性强，而且十分容易上手。”

HIGH LIGHT

超过40集的游戏，不断发展的游戏引擎，各种角色、物品、属性都能一集集地保存……这绝对是个吸引人的想法，就让我们耐心地等待吧。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Elysium
游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：Cavedog Entertainment
上市日期：1999年
期待程度：★★★★

OUTCAST

被弃之人

故事的灵感来源于60年代末对核力量的一个研究实验——科学家们用了十年的时间，终于在量子物理学上有所收获，诞生了一个新理论：我们所知的四维空间被扩展到了六维。这个名为“超线理论”的新学说，完整地补充了爱因斯坦论，并合理地解释了目前我们所知的一切有关宇宙、时间以及事物的疑问。于是Inforgram的最新动作冒险游戏《被弃之人》(Outcast)便在这个假想理论基础上完成了。

根据“超线理论”，威廉姆·卡夫曼（William Kauffman）教授精确地证明了“无数平行的宇宙同时存在”论。于是政府根据这个理论施放了探测器，影像从一个平行时空中传了回来——一个人形生物用武器攻击了探测器。通过探测器传来的攻击气流几乎将整个发射区摧毁，由它产生的黑洞也在吞噬着一切。于此之际，美国总统召集了一个精英小分队，命令他们穿过这个黑洞进入平行空间平息这起事件。小分队成员包括：事件的“罪魁祸首”卡夫曼博士、他的同事安东尼·薛（Anthony Xue）、超生物学家玛凌·沃尔夫（Marion Wolf）以及玩家扮演的主角——海军陆战队队员Cutter Slade。当他们被传送到平行空间时，三个科学家却莫名其妙地失踪了，此时只剩主角孤身一人。玩家的任务就是帮助主角找到失踪的科学家，并修理好探测器拯救整个世界。

游戏故事发生在一个名为“Adelpha”的世界中，在希腊文中这个词的意思是“姐妹”。无论从整个世界的外观以及生态系统来看，这个世界都与我们所知的地球类似。不同的是她有两个伴星；Adelpha星球围绕这两个双子恒星公转。所以在这个世界中，可以看到白天两个太阳、晚上两个月

亮的奇特景观。整个故事并不是直线流程式结构，在庞大的世界中，主角可以自由穿梭于六个完全不同的区域中。这些区域是互相联系的，从一处可以到达任何其它的区域（当然有些秘密传送点是需要玩家去发现的）。当主角在这个世界中探索并与居民们交谈后，发现整个 Adelpha 星球上的人们都在期待着能有一个救世主领导他们推翻被称为“大师”的人的统治。至于是否帮助他们，那可就全在玩家的掌握了。不过无论是否愿意成为救世主，只要玩家有良好的沟通技巧，就能得到足够多的信息来完成任务。

与许多的角色扮演游戏一样，《被弃之人》的游戏互动性达到了一个相当的高度。无论是帮助、恐吓、援助还是杀死任何一个 NPC，主角的行为都会被纪录在案并以此来影响游戏的难度。如牧师是主角的好朋友，他会帮主角疗伤，所以最好能

与他们搞好关系 如果主角做了坏事，那么人们会怀疑他的善恶倾向，而开始想办法除掉他

《被弃之人》采用了最新的即时 3D 引擎： 个结合了 Voxel 技术以及 Polygon 技术的先进引擎 加上动态捕捉系统，整个游戏的画面可以说相当完美

游戏的制作者认为，目前的 3D 加速技术有着许多方面的缺陷，所以为了找到适合的画面表现形式，游戏并没有采用 3Dfx 技术。所以在游戏中，玩家可以看到由 Voxel 所建成的地形以及 Polygon 的生物角色。游戏开始时的武器比较低劣，不过与其它动作冒险类游戏不同，更强大的武器并不是躺在地上等人来捡，玩家必须通过完成任务或者战斗才能得到它们，当然偷取和购买也是允许的

HIGHLIGHT

从游戏 Movie 来看，游戏画面相当惊人。无论是起伏的地形还是人们的活动，都是那么真实完美。不过从目前得到的资料看，游戏的标准配置是 P166MMX × 32M，当然还不支持 3D 加速卡，因而产生了疑问：究竟是制作者创造了一个业界的神话，还是仅仅只是一场空欢喜呢？

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称 Outcast
游戏类型：动作冒险［AC/AD］
制作公司：Infogrames Entertainment
上市日期：1999 年初
期待程度：★★★☆

战争地带 2100

在 Eidos 成功地创造并包装了 Lara 这一动作派明星之后，他们并没有保守不前，而是又陆续发行了许多新生代游戏，如《忍者》、《危机地牢》等等。但或许是实力不足，这些游戏都没有大放异彩。不过，这种现状很快就要被打破了，因为 Eidos 计划在 1999 年初推出又一款力作——《战争地带 2100》。

乍听名字，很像业已发行并取得巨大成功的《战争地带》，其实不但名字像连类型也像，同样的即时策略加 3D 动作，但实际上《2100》在各个方面的水准都要大大超越后者。在游戏中，玩家将会领略到历令人晕眩的电影效果——不停旋转的视角和夸张的放缩、逼真的烟火以及随时可能遇到的爆炸场面——在爆炸的区域，建筑物和其它单位会化作碎片沿着优美的弧线落下，让战争狂们感到由衷的愉悦。

《2100》提供了许多风格迥异的建筑物和车辆。玩家可以建造钻井平台，为电厂提供石油，而后者则为各个工厂提供能量。研究中心可以升级各种建筑，并为武器、战车、传感器和推进系统提供新的科技支援。而《2100》最大的卖点在于，通过一个简单的设计菜单，玩家可以用不同的车辆配件组装出上百种不同功能的车辆。现在了解到的有：机枪车、重型坦克、庞大的流弹车、快速的蜂式坦克和可以提供空中支援的 VTOL 等等

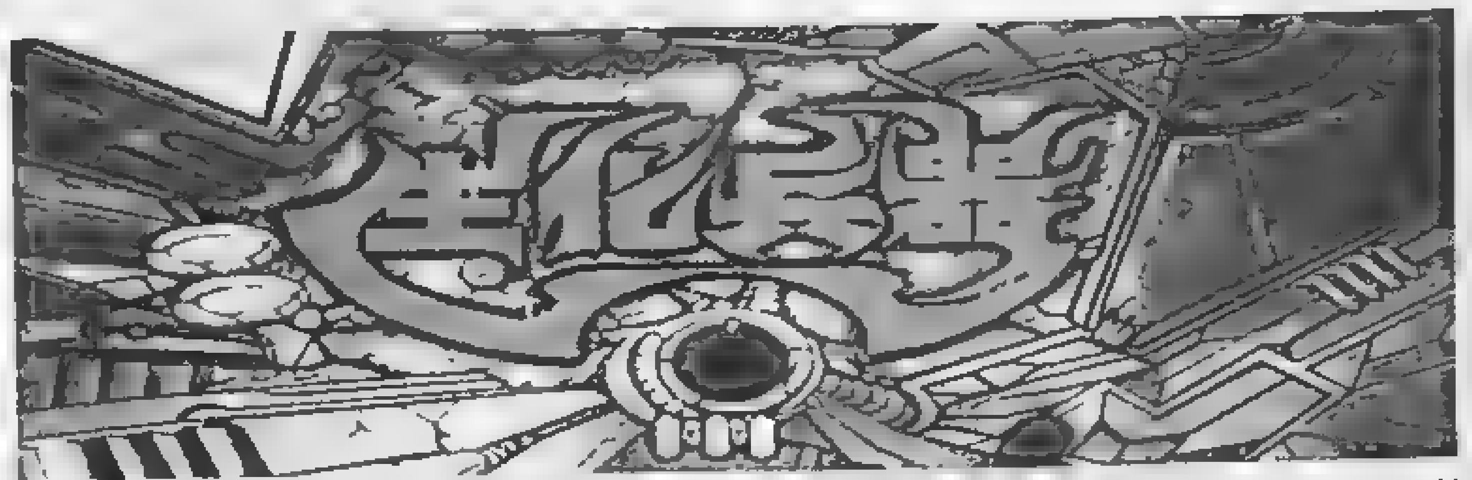
据 Eidos 说，这些精美的效果和超酷的单位在较低配置的机器上也能跑得非常顺畅，果然如此的话，无疑是玩家们的福气。

HIGHLIGHT

这并不是一个新题材的游戏，甚至还有些抄袭之嫌，但是追加的新效果和特性至少不可能让它失败，还是让我们拭目以待吧！

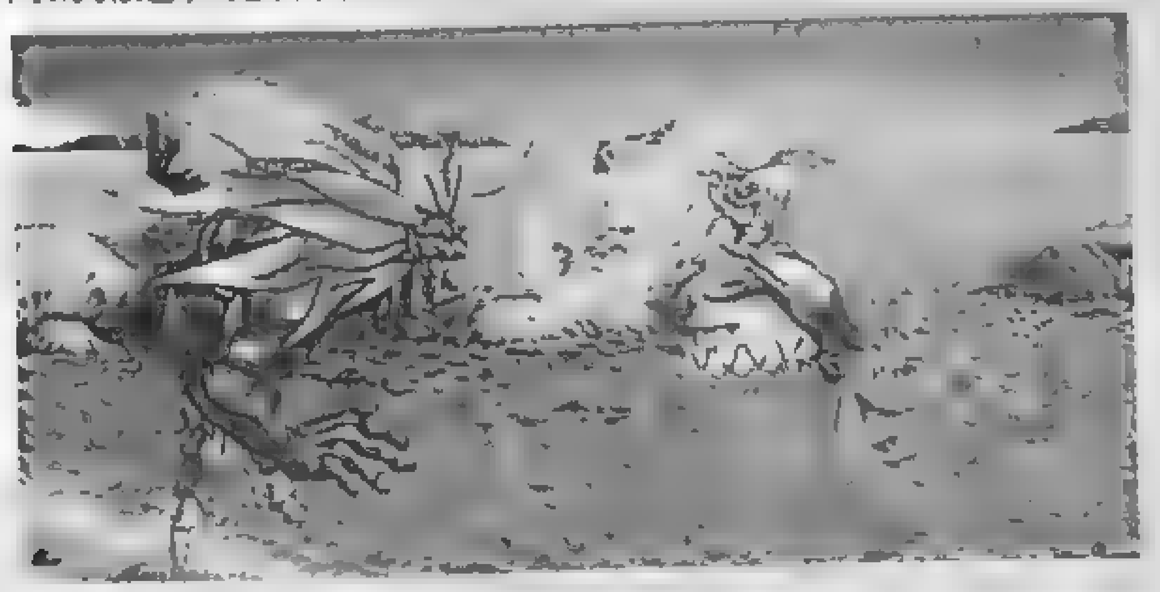
文/于昊　编辑/石子

游戏名称：WarZone 2100
游戏类型：即时策略［ST］
制作发行：Pumpkin Studios/Eidos
上市时间：1999 年 2 月
期待程度：★★★☆



乍听名字，也许会以为这又是个西方的动作冒险类游戏，其实它的真实身份是杭州晶天软件公司首次制作出品的角色扮演类游戏之一。

《生化兵器》的故事，发生在人类灭绝了上亿年之后的一片叫“特洛依”的大陆上。那里生存着一群自称为“神民”的生物，高智商、高科技是他们的标志。正象上帝造万物那样，寂寞的“神民”也分别制造出了自己的子民。起初，神民根据自身的特点，创造出魔族（Cymlord）。它们不但拥有高智商，更拥有千年的寿命，并且个个都是魔法天才。魔族的逐渐强大使神民的尊严受到了嘲弄。于是，他们又将基因与猛兽结合，产生了兽族（Maya）。强大的力量是兽人引以为傲的特征，与魔族作战则是它们天生的使命。随着时间的流逝，魔兽们终于厌倦了这种无



休止的争斗。而此时，神民又用泥土进化出了人族（Drodo）。人族的最大特点是平庸，但却因此成为神民最满意的作品，因为他们只有依靠神民提供的科技才能在大陆上占有一席之地。第 4 类居民并不能算是一个种族，它们是永远也不会生老病死的机械体（Katak）。故事开始于神民获得永生离开特洛依之后，人族、魔族、兽族和机械体，依靠辛勤的耕耘，创造了崭新的特洛依文明，逐步探索着神民遗留下的秘密。然而，有生命的地方，就一定会有战争。在人族聚居地多罗多岛上，第三帝国国王法伦二世的突然驾崩，使王国陷入了混乱。大王子法利鲁继位后，二王子法哈帝在军师阴罗及哈普古德的帮助下举兵谋反，建立了第四帝国，将多罗多岛一分为二。但是，大权将握的哈普古德却因不满于宫廷中的明争暗斗而归隐山林。直到有一天，第四帝国红龙近卫队队长——京，突然接到刺杀哈普古德的命令……

《生化兵器》舍弃了以往角色扮演游戏中只有 1 名主角的单调作法，取而代之以由玩家分别操纵 3 名主角来展开这个游戏。 每位主角都有自己不同的经历，同时他们又因某种联系而最终走到一起。随剧情的发展，游戏中先后有 5 名战士加入队伍。这 8 个人均有自己的属性与独特的招式，由于每场战斗最多只能有 3 人参加，如何针对敌人的特点组织出玩家自己的豪华阵容将是游戏的一大乐趣。在武器装备上，游戏将魔石设定为角色的唯一选择。虽然不能得到捡好装备的乐趣了，但如何使魔石尽快累积战斗经验而升级主角的魔法技术，将成为玩家的主攻目标。

值得一提的是《生化兵器》的战斗方式采用了时下最流行的即时回合战斗系统，绝不容许战斗中有一丝一毫的迟疑。其出招也一改菜单式的选择方法，取而代之为由 0－9 这 10 个数字键分别定义不同的绝招。这就意味着，在进入战斗状态时，只需按下几个键，玩家就可以毫无停滞地欣赏到主角连续使出必杀技时的精彩场面了。

从游戏的 Movie 来看，《生化兵器》的画面表现十分出色，无论是战斗时的壮观画面，还是交代剧情时的场景。在 640×480×256 解析度下，雪地、森林、平原、古风浓郁的宫殿以及

玛雅文化的祭坛等效果画面做工精细，极富表现力。不逊色于任何一款同类游戏。

《生化兵器》的系统配置要求极其简单，只需 P75 以上兼容机种、16M 内存及 4 速光驱，就能领略到它的风采，这真是够“友善”的了。

HIGHLIGHT

杭州晶天一直以代理游戏而闻名于业界，此次首度推出自己制作的游戏，不能不说是一种大胆之举。从现有资料来看，《生化兵器》美工水准不俗，游戏系统采取了流行的设定方式，而情节则未脱窠臼。希望它能获得令人满意的成绩。

文/晶天供稿　编辑/石子

游戏名称：生化兵器
游戏类型：角色扮演［RP］
制作公司：杭州晶天
上市日期：1999 年春
期待程度：★★★☆

FIFA 99

画面表现	97	93
音乐音效	95	
操　控:	90	
创　新:	80	
拟真度·	95	

■文/吴北 张灏

经过四年漫长的等待和无数的惊喜与失望、欢乐与悲伤，随着法国队夺冠第十六届世界杯渐渐离我们远去，重燃战火的欧洲五大联赛和三大杯的比赛则又成为球迷们关心的新焦点，我们象关心我们自己的国家队一样关心着我们所钟爱的俱乐部队，希望与憧憬在我们的心中再次燃起火一样的热情。(喂，找体育稿去体育报……有人愤然出手)好好好，我这就言归正传。各位球迷兼PC Fan最近是不是感到在WC98泡太久，N夺大力神杯的感觉已经不如当初那么美妙了，反正俺自己已经是对此麻木不仁了，为了能重领俺的利物浦队（这么说不侵利物浦老板的权吧？)征战四方，俺都忍不住要重装FIFA98了，不过就在此时俺等待已久的FIFA99上市了。重归欧洲联赛的感觉不错，特在此和大家分享。

动作极其细致逼真这是FIFA99给俺的第一感觉。在FIFA99里你可以清楚的看到球员的停球控球全过程，比如说，当球飞过来时你可以清楚的看到球员先用胸把球停在地上然后再控球，其中的一弯腰一含胸动作都看得很清楚。还有头球时球员不会像以前那样是木头一根而是拧腰摆头，其动作与现实中毫无差别。同时比赛更具立体感，最明显的一点就是当头球争下来时俺通常都有一点晕头转向，不知球正在飞向那里，唉，三维害人哪。至于游戏中的画面更比以前丰富多彩，犯规时裁判会走过来让倒地队员先站起来，犯规队员也会现出无辜状或和裁判贫两句，甚至在现实中裁判亮牌时手臂一抖的动作我们都可清楚的看到；而进球后的庆祝动作更是推陈出新，有摇篮式、飞跃广告牌式、扑地式、非洲舞蹈式等等，甚至连我刚在德甲直播里看到的埃尔博的两人搭腿式（名字好像有点不雅不过俺可想不出什么好名字了)都可看到。不过最让人高兴的是这时球员不再光是千巴巴的一张脸，你可以清楚看到他在兴奋地大喊大叫，而可怜的守门员也会无可奈何地走来走去、踢踢门柱或是愤怒地一脚把球踢飞；还有，当你错失大好破门良机时，球员也会做出十分惋惜的表情。另外在真实性方面FIFA99也作些了加强，最重要的是球员数值有了体力一项(比赛时)，你会明显感到体力下降的球员在场上越跑越慢，所以在他的体力变红时还是快把他换下来吧。总之，FIFA99在很多细节的地方有了较大的改进，使游戏变得更加丰富多彩。

与以前的作品相比FIFA99最大的改进(俺个人认为)也是最让俺兴奋的是，我可以在比赛中看到倾泻的雨滴和满天飘飞的雪花了！什么？这还不使你兴奋？！老大，你还想要什么？！想当初，就为了要看看FIFA98里的下雪和下雨，俺就义无反顾的直奔中关村花千把块钱买了块VooDoo，谁知竟然雾蒙蒙的一片就把俺给打发了，愤怒加失望（最大还是心疼钱）的双重打击使俺同样是义无反顾地直奔中关村把还没捂热的VooDoo给退了。后来每次看到《SEGA足球》里那类似于画直线的“下雨”，俺总想能在FIFA里看到这个俺就满足了，现在不但看到了这些而且更有动感，看着球场上的雪花像窗外的雪花(北京正在下雪)一样飘落，俺真是激动啊，俺，俺……（此处被泪水浸湿大约两万字)哇，俺的稿费啊(这回可是真的发自肺腑的痛哭)！

好，大加赞美之后让我们再来看看FIFA99的具体内容。FIFA99中可以选择的比赛模式除了一贯的表演赛(Quick Start)，友谊赛(Friendly)，联赛(Season)外，此次新增加了金球赛（Golden Goal）和欧洲梦幻联赛(European Dream League)。金球赛，顾名思义就是采用突然死亡法，谁先进球比赛就以谁的胜利而结束；欧洲梦幻联赛中共有二十支劲旅，这可是众球迷等待已久的大餐，那就快去爽吧！而联赛中不但忠实收录了意大利、巴西、西班牙、英格兰、德国(法兰克福队中可是有杨晨哪)、法国、苏格兰、瑞典、荷兰、比利时、美国、葡萄牙等世界十二个顶级足坛的242支职业球队。如果这你还觉得不够爽的话，那你更可在联赛模式中举办自己的联赛或是杯赛，想想看，世界各顶尖俱乐部将为了以你的名字命名的奖杯而刺刀见红，是不是更加刺激？此外的一些选项我想各位FIFA老鸟们已经是轻车熟路了，不过俺又想保不齐就真有第一次上手的“新鸟”，所以俺就再罗嗦几句：

训练(Training)——可以在此进行角球、任意球、点球的训练，或打一场训练赛；

设置(Options)——比赛时间、比赛难度级别、比赛天气、规则、计时方式等的缺省设置在此设置；

球队管理(Team Management)——为各队制定具体的阵型上场人员及进行转会工作；

队员编辑(Player Edit)—改变球员的各项具体数值；

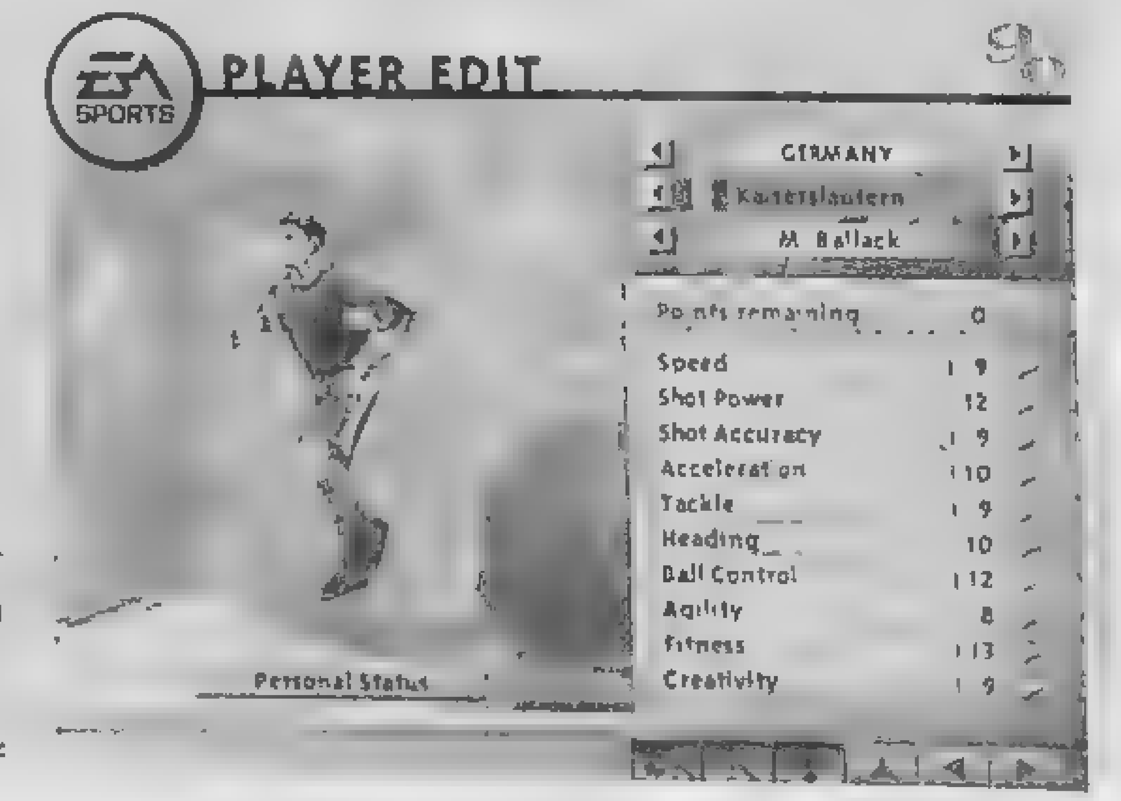
球队编辑（Team Edit）—改变球队的队服等；

连线对战(Multiplayer)——可以和网友一较高下；

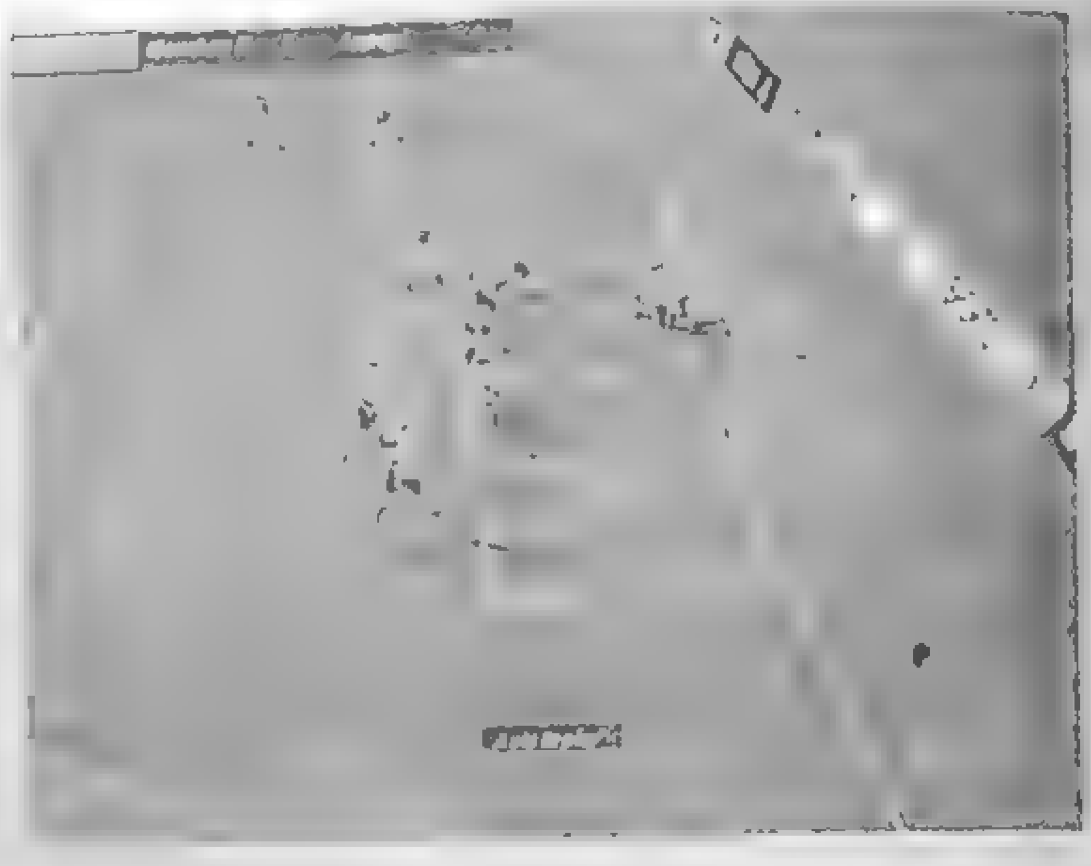
精彩镜头回放(Highlights)——把你得意的精彩入球存下来没事时也可向别人炫耀一番。

至于游戏的操作方式和以前没有什么差别。[A]长传(不再软绵绵是真真的大范围转移)和铲球；[S]短传（单刀时为推射键）和改变控制队员；[D]射门(距离适当就是铲射，狂按则会上演倒钩或鱼跃冲顶)和贴身逼抢；[D]蛙跳过人和恶意犯规；[D]爆发加速；[E]穿越传球。这是几个常用键的用法，至于其它各战术组合键和花哨动作键的具体用法与FIFA98没什么区别，这里就不再累述了。对了，还要提醒你一句：裁判现在比较严格，所以用[D]抢球而被判犯规也是有可能的哟，而你就算用[A]铲球，只要是在背后他也很可能给你来张红牌。

FIFA99分为三个难度级别：业余级、职业级和世界级。业余级总的



来说就是没什么难度，不管你是老鸟还是新手保管你所向披靡，真是任你过来任你射，无需什么战术，生踢就行了。职业级相对来说难度有了相当的提高，电脑的拚抢与铲球此时都相当凶狠，而且AI也大有提高，他不光会用假动作晃你，甚至他还会采用集体配合把球倒来倒去让你晕头转向，所以现在你就必须讲究一下战术的运用了，其实也很简单，一句话——大胆传球，另外还要牢记进攻时千万别和电脑做过多的近身肉搏，因为电脑的动作实在是快得可以。不过你也别害怕，电脑就是电脑，虽然动作够快够狠但射门技术就……嘿嘿，你就大胆地大打攻势足球吧。唉，最后是俺不想提但又不得不提的世界级难度，说实在的俺实在是没什么能耐再和电脑斗法了，因为电脑现在不但下脚更狠而且射门精确度也高得不可思议，几乎是每射必中（禁区内），以前电脑的"高射炮"只能是我美好的回忆，俺就算使巴西队也会经常让中国队压着打，弄不好还会来个惨败，天哪！俺还有什么活路哇？！各位FIFA界的"老英雄"千万别笑俺，您有什么高招就快告诉俺吧。



当然，FIFA99里还有些值得改进的地方，例如，守门员虽然身手矫健但似乎更爱把球扑到自己门里，角球时守门员好像比较懒，另外铲球的威力也似乎过于夸张了，还有，还有什么来着？嘿，别的俺还没发现呢

看了上面的"吹嘘"，你一定是嘴上叫着："俺马上就要玩！"心里却在嘀咕："不知这回又要什么豪华配置？FIFA99的推荐配置是：P166/32MB，VooDoo。不过，俺的166没VooDoo效果也不错，同样也看到了下雪下雨，还挺大的呢。

提到PC的足球游戏，我想恐怕EA Sport的FIFA系列是当之无愧的玩家首选，俺就是FIFA的忠实支持者之一。不过继FIFA98在游戏引擎上的重大突破之后，WC98就没什么重大改进而更像是前者的升级版。此次的FIFA99虽然在这方面也没什么大动作(也许是俺水平太低没看出来，也许是技术水平已经达到了一定的级别很难再有突破了)，但在其它一些细节上的创新还是给我们带来相当的惊喜，所以别犹豫，告别"98"迎接"99"吧！

编辑/游骑兵

英文名称：FIFA99
出品公司：EA Sports
国内发行：电子艺界
发行版本：1CD / WIN9X
类　　型：运动[SP]
最低配置：P133/16MB、声卡、2速光驱
推荐配置：P166/32MB、3D加速卡
控　　制：键盘、摇杆、鼠标
出品日期：1998.11

巫师之怒

图像表现：90		92
音乐音效：90		
操　　控：100		
创　　新：100		
故 事 线：85		

■文/尤剑锋

在很久以前有许多无畏的勇士，为了终止造成无休止破坏的战争，他们打算寻找传说中的魔法装备。但是魔法装备收藏在神秘的Uimo岛，那里虽然有着胜利的唯一希望，但同时也是无数英雄的坟场。不知不觉六百年过去，许多冒险家一个接一个地消失在岛上的黑暗之中。

但是新一代的勇士并没有因此而放弃，他们凭着无比的勇气和坚定不移的信念决心向传说挑战。委托他们的大魔法师知道这是一项艰巨的任务，所以决定给他们装备极其珍贵的力量护身符powerful amulet，岂料一个新的不幸已经降临在勇士们的身上。

你会成功吗？你会成为恐怖命运的牺牲品吗？你能阻止世界的末日，又或者是像你的先人般消失在岛上黑暗的角落，那是神秘的、恐怖的Uimo岛……

Monolith每年推出的游戏并不多，但旗下的《升刚》(Shogo)、《赛普特拉核心》(Septerra Core)、《血祭Ⅱ》(Blood 2: The Chosen)、《石术》(LithTech)等每一部都是耳熟能详的经典之作，细心的朋友可能已经发现这些游戏中大部分都是3D游戏，那《巫师之怒》应该也不例外吧？这次大家都猜错了，《巫师之怒》只是2D游戏，不过游戏中所有的动画都是采用虚拟3D技术，使2M显存就能够展现出如同VooDoo般的梦幻效果，总算没有让我们失望。游戏支持DirectX 5，画面解析度最高可达1024×768。游戏场景中的一切都几可乱真：人物造型的塑造逼真是不在话下，地图中的环境更是使人有身临其境的感觉，耳边响起中世纪的古典音乐，树叶随风不时摆动，各种怪物在身边徘徊；既使你站立不动，也能从渐渐暗下来的天色知道夜幕已经降临，感觉到时间在飞逝。各种不同的地形环境直接影响着人物的运动速度。这是笔者所见的即时游戏中最出色的设计。

《巫师之怒》是一部即时战斗的角色扮演游戏，但细细观察就会发现它不是简单的一部传统RPG，因为游戏的形式揉合了许多大作的特色，例如人物的属性和控制与《暗黑破坏神》相似，角色身上的装备实时地反映在外貌上，可以像玩洋娃娃般给主角细心"打扮"；人物之间的对话都真人配音，游戏情节是以一个接一个的任务发展下去，每关是在不同的地图上完成，地图采用了即时策略游戏经典的"黑雾"效果。只要你细心观察还可以发现更多大作的痕迹。即使如此，《巫师之怒》却没有让人感到有任何"抄袭"嫌弃感，因为所有这些都被安排得恰如其分，甚至是有过之而无不及，可谓青出于蓝而胜于蓝。而且笔者认为正是游戏集众家之所长的特点，使玩家非常容易上手，操作起来也毫无陌生感。

《巫师之怒》的主角分为男战士、女战士、男巫师和女巫师四种。游戏的战斗形式是即时的，但它比一般的即时策略游戏更讲究战术的运用，因为游戏中能够出战的人数是一定的，如果所指挥的主要队员中牺牲一个就马上宣告任务失败，所以不能像通常的即时策略游戏般使用人海战术。根据每个人不同的特点来决定他们在战斗中的行动是夺取胜利的关键所在。

男战士

虽然战士都不会魔法，但男战士是典型的战斗型人物。擅长近身肉搏，武器以剑为主，也能熟练使用斧头、锤、矛，可以说精通所有重型武器；物理防御力是四人中最强的一个，但魔法防御力却最差。男战士一般负责在前探路，战斗时在最前线顶住敌人的进攻并保护同伴。

女战士

虽然同样只擅长攻击，但生命值、攻击力和物理防御都比男战士逊色一筹。因此她选 择了使用弓箭作为武器，再配合天生的敏捷身手，使她成为游击战的高手，而且只有她才能对付在天上飞的蝙蝠。通常女战士站在战斗的第二线，以弓箭协助男战士并直接负责保护巫师的安全。

男巫师

专注魔法的研究并着重黑魔法（也就是攻击魔法）的巫师，有着无人能比的魔法

防御；在敌群中施展火墙魔法或毒雾魔法往往能收到意想不到的效果；不过由于生命值和物理防御很低，使他只能在后方利用魔法支援战士们

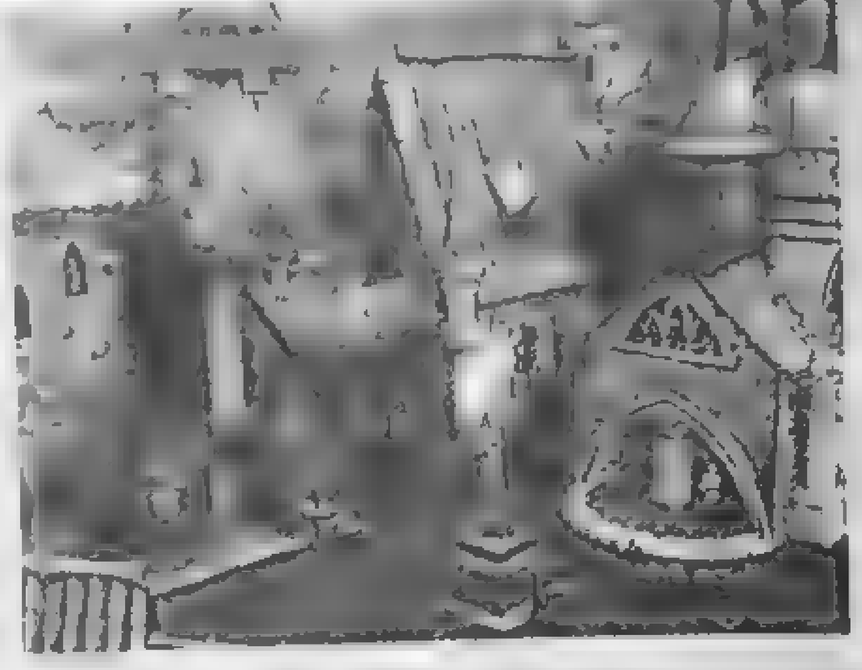
女巫师

在威力强大的黑魔法方面欠缺修为，但以白魔法（恢复、祝福等辅助类魔法）见长。如果稍加训练还是可以很好地使出黑魔法，只是对于战斗始终一窍不通。一般女巫师在最后方为战士恢复生命。

主角的属性也直接影响到他们在战斗中的作用。Body(躯体)：影响每次升级时所增加生命力（Health）和破坏力；Agility(敏捷)：影响移动速度和躲闪的机率；Sight(视野)：在能见度非常低的Uimo岛上能看清楚远处是生存之道；Mind(智慧)：是对武器或魔法的领悟能力，高智慧的人更容易接受新事物，而对巫师还能不断提高魔法的防御。

巫师的唯一长处就是魔法，所以一定要事先了解魔法的用处。Posion Cloud：向敌人放出毒雾，如果敌人中毒的话等毒雾散去后还会继续使敌人受伤害；Teleport：瞬间移动魔法，可以把施法者带到远处，移动的距离决定于air魔法属性的强弱；Stone Curse：使敌人石化而动弹不得，有效时间也是决定于土魔法属性的强弱；Invisibility：令施法者隐形，只要不使用魔法和攻击就不会被敌人发现，有效时间决定于astral魔法属性的强弱。

在游戏中每完成一次任务主角都会回到城镇Plagat，在这儿主角可以利用战斗中挣得的钱增强自己的实力，或者通过与NPC谈话了解更多的情报。城镇里主要有四处建筑



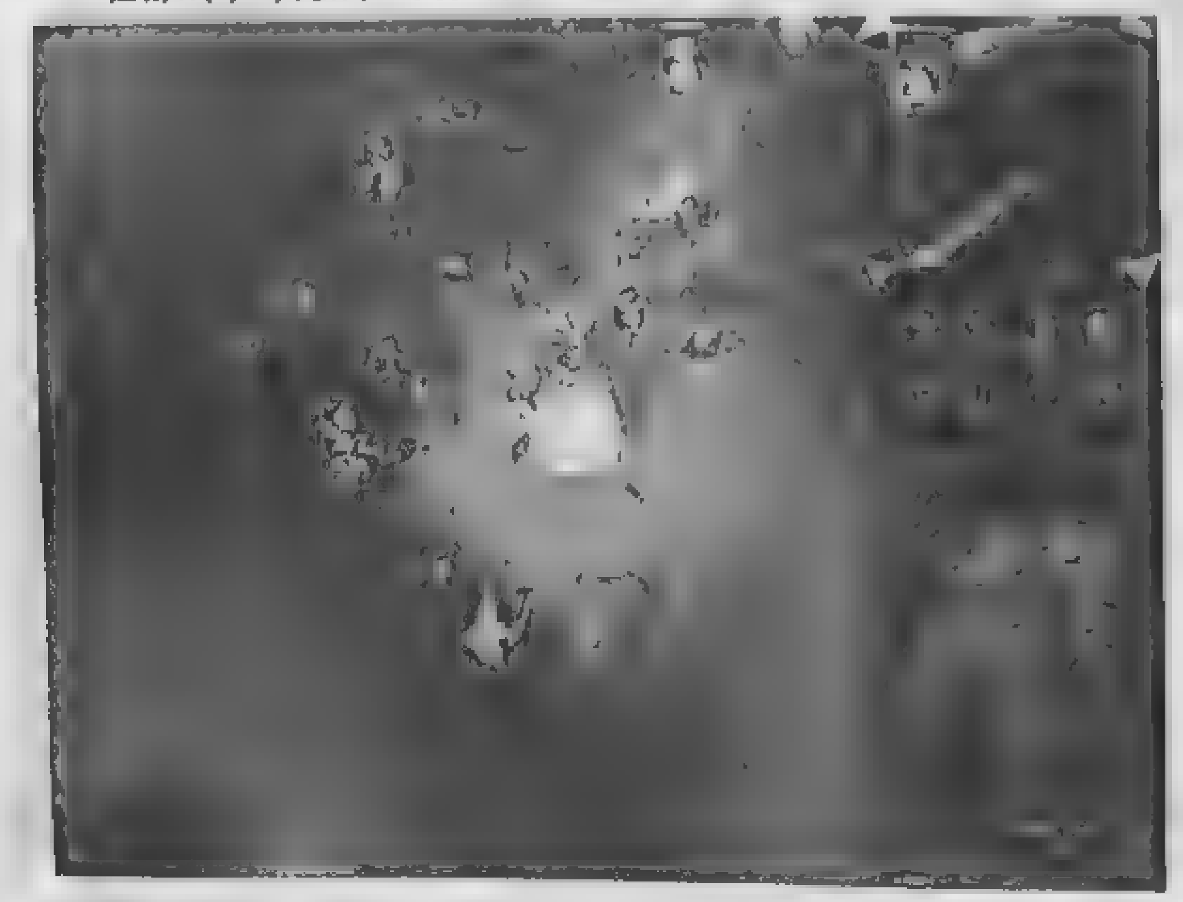
武器店

武器分成剑、斧、矛、锤、弓和巫师专用的魔法杖6类。防具分成头盔、护甲、盔甲、护腕、手套和护脚，但巫师只有帽子、魔法袍、魔法披风、手套和魔法鞋。辅助饰物有手镯和项链，还有魔法书、魔法卷轴和魔法药水。物品的强弱可以根据名字来看出，就像《暗黑破坏神》一样，其中以水晶(Crystal)的最好。除此以外还有一些物品已经受了魔法的祝福或诅咒，除了本身的属性外还增加了其它属性。这些物品虽然卖价很高，但可以使主角的能力大幅度增强，而且是越贵越顶用。笔者就曾经花了3 680 000买到一把魔法水晶弓，魔法追加了攻击44点、攻击范围增加为8、破坏力达21－100，同时具备石化魔力。不过极品不是经常碰上，平时一定要多攒些钱，手头宽裕时可以使出S/L大法，因为物品的属性和出现都是随机的。另外敌人死后可能会留下身上的物品，自己用不了就可以拿到这里卖掉换点钱花。

修炼屋

可以提升战士使用武器的熟练度或是巫师的魔法属性，但要花一大笔钱总觉得不太划算。

旅店



这里住着各种各样的人，他们其中有雇佣兵，只要你付得起钱他们就会在下次的任务中听你的调遣，完成任务后就离开，还有一些NPC会为你提供情报或聘请你为他办事。这里是游戏中故事发展的重要场所。

城门

离开Plagat城镇开始任务。

最后还想说的是《巫师之怒》同样支持网络和TCP/IP对战，所以自从有了《巫师之怒》后笔者一直与朋友乐此不疲。在游戏的主页有最新的升级文件和编辑地图供下载——http://www.rageofmages.com。

编辑笔记：

注意一下游戏中农夫的装扮，大家是不是觉得有些异样？对了，很像俄国农夫吧！因为这个游戏原创于一家俄国的公司，俄文原版的名字就叫《阿洛德斯：神秘封缄》(Allods: Sealed Mystery)。游戏中不仅有丰富的RPG因素（如剧情、人物属性、队员组织等），同时结合了即时策略游戏富有挑战性的战斗模式，如队员的编号指挥、队形控制等等。对于那些在《暗黑破坏神》中没打过瘾而有苦等二代的玩家而言，这实在是个不容错过的游戏，因为游戏中大量的、多变的装备一定会挑起你那久违的探索欲望：）

编辑/游骑兵

英文名称：Rage of Mages
出品公司：Monolith
国内发行：未定
发行版本：1CD / WIN9X
类　　型：角色扮演[RP]
最低配置：P90/16MB、声卡
推荐配置：P200/32MB
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期：1998.7

挑战智慧的游戏——

探宝奇兵II

图像表现：90	90	
音乐音效：87		
操　　控：90		
创　　新：100		
动　　感：87		

■文/北斗工作室

财富、征服与速度是游戏中最热门的主题。即时策略的出现使得权力的欲望也得到了满足，至于形形色色的角色扮演则多多少少填补了爱情的空白。

那么，我们的智慧上哪儿去了？当然，它可以体现在对资源的占有开采、无休止的建设征战中，可是，像我这样热爱和平的人，常常是被杀得片甲不留的那个失败者。至于地下迷宫的错综复杂，我认为和方向感并无太多关系，它常常是和格斗厮杀、提高生命点数联系在一起的，一律格杀，不需要太聪明。看来，我的天才是适合表现在那种对空间想象力、未来预见性、灵敏性加以整合的游戏中，最好再有点刺激性。那是什么呢？十年前的《挖金子》、《警察捉小偷》（又名《探宝奇兵》，英文名Lode Runner）？那么古老的游戏！是的，他们太老了，对他们的回忆已经等同于暗淡的色彩、笨拙的人物和尽管乐趣无穷但着实没有太多美感的场景。

终于，沉寂多年的的制作者，又将《探宝奇兵》这一经典智力游戏重新设计，推出了《探宝奇兵II》(Lode Runner 2)。多年的等待有了结果，并且这一结果着实令我们大吃一惊。

绚丽的世界

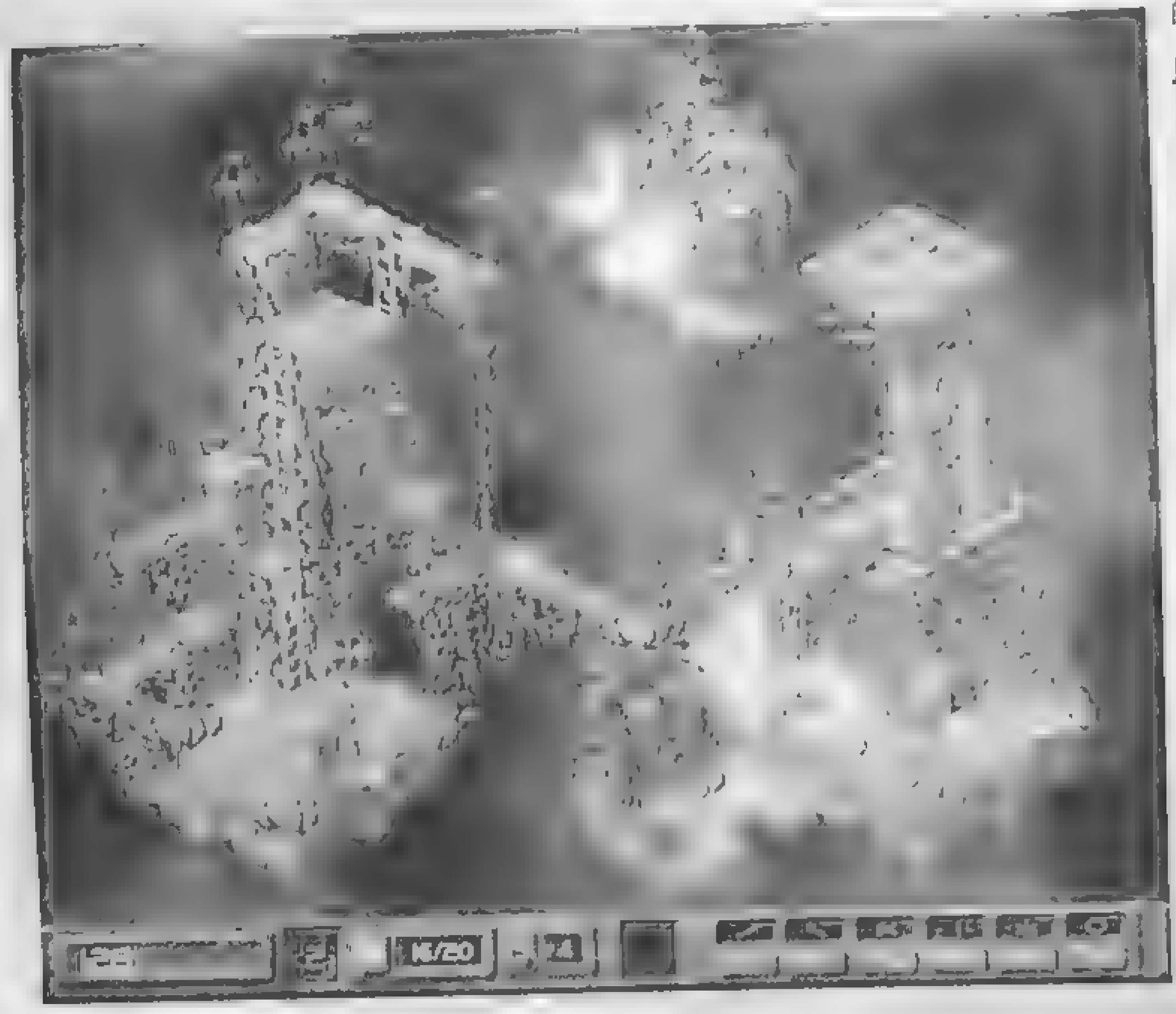
之所以选择用绚丽这个词，是凭着初相见时的第一印象。选好人物，从跳台开始按下[Q]键，五条道路通往不同的世界：疯狂世界（Wacky World）、丛林世界（Jungle World）、齿轮世界（Gear World）、艺术世界（Mona World）和工业世界（Industry World）。去吧去吧，那里有财富，也有死亡或成就。边想边跑，忽然间，眼前一亮，明媚的天空、笑容可掬的娃娃脸、飞来飞去的彩色泡泡……整个画面的色彩极其鲜艳。平面的关卡被立体的场景取而代之，三维的感觉实在不同。在享受到这样的视觉震撼之后，不由得放弃了这一关的游戏，重回主选单，把一个个世界浏览一番。从林里的常青藤，前工业时代的齿轮蒸汽机，美丽的立柱在古罗马希腊的夕阳中与喷泉交相辉映……游戏中等待挖掘的黄金在每个世界里也有了个性特征，或是可爱的金蛋，或是怪异的金果，还有精美的金币，以及充分显示了机器时代毫无浪漫可言的金球金砖。这样的画面即使是静态的也足够美丽，何况还有潺潺流水、不断生长又凋谢的花草果实、明明灭灭的火把……金子，这个终极目标也在那里不停地闪光，生怕你沉浸美景之中忘了来到这里的目的所在。

《探宝奇兵II》的世界中，音乐和音效丝毫不逊色于画面，逼真、和谐、美妙，无论是作为游戏的背景还是单独播放的音频都极具可听性。

天才的关卡

获得所有的黄金，才能走进通往另一关的大门，才可以开始新的历险。

是不是一个天才？让事实来证明吧。五个板块中各自包括了二十个左右的场景。翻看一下高手们的纪录，好象不太难，每一关基本上二十分钟解决问题。可是，可是为什么，我在进入疯狂世界（有人称



为玩具世界，可能是这里的生物、环境都极其可爱，暖暖的色调毫无杀气）后就遭到了不幸，在那些僧侣们毫无慈悲心肠的一顿乱砍乱劈下顿时一命呜呼也算是死的明明白白，被自己狂轰乱扔的炸弹弄出的坑洞生生活埋，死得不免太冤枉。所以，不要轻视设计者的智商，我也许是个天才，他更是。至于那些二十分钟内解决问题的，一定是操练了许多遍后，伪装成一鼓作气拿下的纪录。我不相信他们能一步到位，或许你可以做到？

由于场景的三维化，金子的摆放就更有在犄角旮旯里的可能了。层层高台之下的必然得用炸弹开路，但速度要快，否则就是自掘坟墓。通常一个缺口炸出后可保持30秒左右，在这段时间里要完成进一步的发掘，取得金子再跳出来，身手必须灵活。

有的地方，金子倒是挺平平整整地放着，也不藏、也不收，路上却来回穿梭着僧侣们。不要奢望打败这群老妖僧，要么找准时机从他们眼皮底下偷走金子，要么挖个坑等他们落入陷阱后从他们的脑袋上走过去，再或者就是穿上隐身衣……僧侣有三种，紫衣僧是不可预见的；蓝衣僧是一群依照固定路线巡逻的盲人，除非你撞上去，他不会发现你，也不会对你穷追不舍；黑衣僧，天哪，他们就象是追踪式导弹，一旦找着你，缠住了不死不休。当然，也正是因为他们的存在，世界才不那么寂寞吧。

有些关卡，既不能炸，也没法子溜过，取得黄金后如何通过呢？《探宝奇兵Ⅱ》新增了功能，需要借助于一些道具，如隐身衣和变形衣。获得他们，是游戏中的另一机关，但是绝不像许多解谜游戏中那样需要翻箱倒柜地折腾，用思考就可以容易地得到。

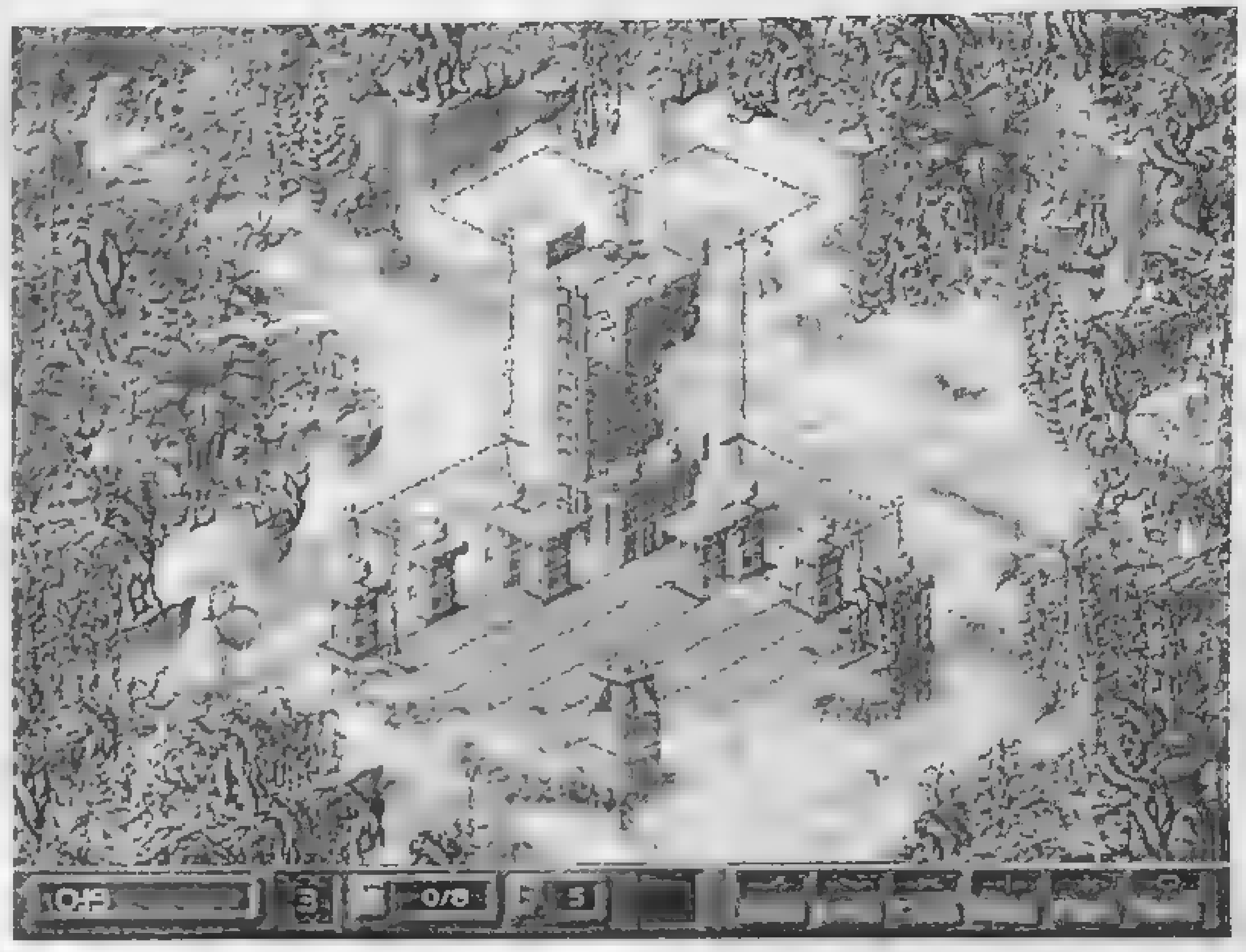
做一个聪明的3D挖金者

是叫Jake还是Jane由玩家选择，然后，穿上你喜欢的颜色的紧身衣（可别挑黄色的，那天我的Jane一身黄衣竟然被人评论为没穿衣服，真是@#!&）就可以出发了。性别的不同在游戏进程中的影响不是太大，基本上他们共用一套技术：跑，遇见僧人的时候拚命跑；挖，下面有宝贝赶快挖；爬，要拿高台上的金子只好爬；攀，峡谷之间的绳索当然勇攀；跳，不要往深不见底的地方跳；拣，地上的好东西哪能视而不见。区别在哪里呢？就是如果思考的时间太长了，Jane是风情万种地抚弄头发，而Jake则伸伸懒腰拉拉韧带活动一下筋骨，以示不耐。基本的动作是这样，如何达到目的就在你的挥洒之间了。

想好了再挖再扔，一颗炸弹扔下去不假思索地跳下，结果往往是死亡。六种不同的炸弹是《探宝奇兵Ⅱ》中新的焦点之一，垂直方向、水平方向、南北向、T状或X状，三合一的炸弹可以在一个方向上一次炸飞五块砖，球形炸药开出三块见方的洞。根据这些特性对地底的黄金进行开掘，记住，进得去还要出得来。

看好了再跳，很多地方的落脚点并不在正下方，空中的转身是十分必要的，否则就会落入万丈深渊。而蓝衣僧巡逻的地方则要选择恰当的时机跳。撞上了不会是他死，一定是你亡。必须承认，不管跳得对不对，我们的Juke和Jane姿势都是优美至极。

把握时机，一鼓作气地闯过一关比较合理。不要在你辛辛苦苦把地底下的黄金挖出来后存盘，然后无所畏惧地去和老妖僧们周旋。一旦你看到了“GAME OVER”，兴冲冲地载人进度时会吐血的。以我个人之见，在《探宝奇兵Ⅱ》中不用总牵挂着存盘，反正，你玩了就知道，它总是从——就是那个地方开始的。

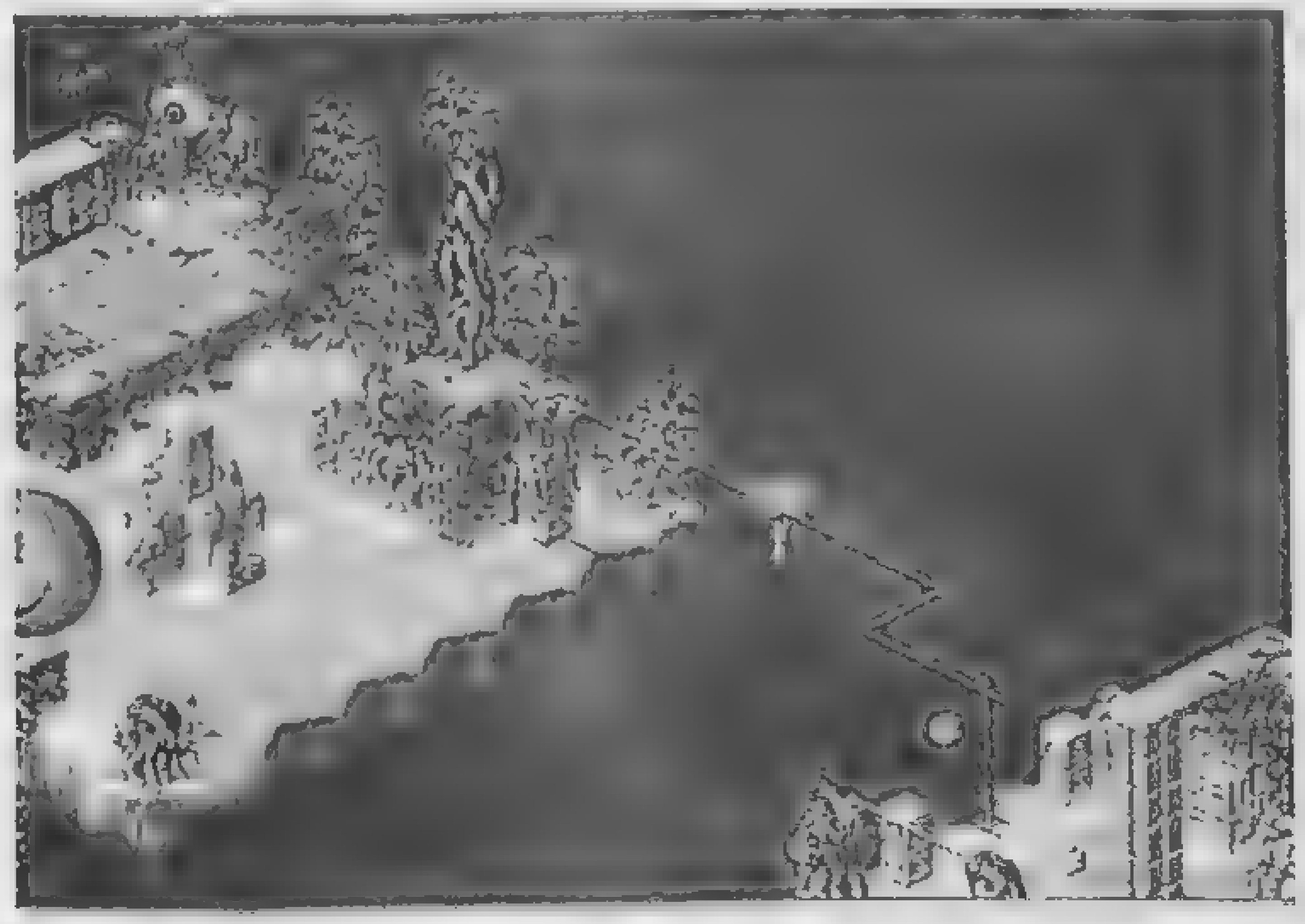


时间的观念在游戏中应该深深刻人脑海，如前面说过洞的时限，还有蓝衣僧的巡逻，这固然要瞄准时机，若是要想充分表现你的天才，用最短的时间完成任务也是最好的证明。另外，那件有莫大作用的隐身衣好象也不是想穿多久就多久的。啊！时间就是金钱！时间就是生命！

练习、练习、再练习？

在《探宝奇兵Ⅱ》中和在那些格斗、射击类游戏中一样，灵敏身手是决胜的关键因素之一（其重要性仅次于天才的大脑）。游戏支持手柄或键盘，运用手柄会使操作上的难度略下降些，很多需一气呵成的动作在手柄上使起来会麻利得多。无论手柄还是键盘，其功能都可以完全自定义，怎么舒服就怎么用。多多练习，尤其是和我一样用键盘的人们。基本的操作并不复杂，[Q]、[W]、[A]、[S]控制挖掘，小键盘上的[1]、[3]、[7]、[9]控制方向，空格键使用物品，[X]适用于英雄末路时宁死不团。在游戏中会有一个专门的界面介绍按键的功能，（我又忍不住要夸它两句了，介绍的小电影做得也很精致。）熟悉功能后，在试练场中先闯22关，这样之后基本上不会在紧要关头忘记该用哪个键了。在每个世界的开始都会有一处很容易通过的关卡，以便让你熟悉环境。

练习的另一种方式是多人模式，有了对手的游戏就更富魅力了，《探宝奇兵Ⅱ》的设计者不会忘记这一潮流。毕竟，天才也怕寂寞。光是在排行榜上流芳百世未免美中不足。苦练多日后，棋逢对手是另一番境界。



编辑笔记：

1994年，“探宝奇兵”的传奇回归让许多人寻回了深藏的美好记忆——不仅保持极佳的游戏性，同时在画面上跟上了时代。四年后的新一代“探宝奇兵”则焕然一新了。他和她，拥有了更多的特技能力，要在前所未有的3D世界中腾挪跳跃，同时还可以来个连机大比拼。知道当年这款游戏为何会长盛不衰吗？因为你自己可以无限制地设计并发布自己设计的地图喔！

编辑/游骑兵

英文名称：Lode Runner 2
出品公司：Presage Software
国内发行：育碧
发行版本：1CD / WIN9X
类　　型：动作[AC]
最低配置：P90/16MB、声卡
控　　制：键盘、摇杆
出品日期：1998.7

告诉你什么是最好的——

半条命

[illegible]	90
音乐音效	100
操　控:	100
创　新	100
故事线:	90
动　感:	100

96

■文/Dying

自从《毁灭战士Ⅱ》(Doom2)以来，我几乎没再碰过第一人称射击游戏。一方面没有 VooDoo 的我在低分辨率的画面下不出半个小时就犯晕；另一方面我也厌倦了那种“只要是活的就干掉”的游戏。听说 E3 大展的最佳游戏竟然是一个 Quake Too，我惊讶之余，还有一点好奇：难道还有超过《雷神之锤Ⅱ》(Quake2)的 Quake Too？现在我已经有了自己的 VooDoo，朋友又大力推荐，我抱着“反正马上删掉”的心情，装上了这款《半条命》(Half－Life)。接下来几天，我深深地陷了进去，整个人的状态就象游戏的名称一样：“半死不活”(我更喜欢这个译名，因为它反映了我在游戏中的真实感受)。

故事背景

建立在一个废弃的导弹基地中的 Black Mesa 联邦研究设施深处，正在进行一项高度机密的计划：打开通向异度空间的传送门。你是 Gordon Freeman，异常材料实验室的一个年轻研究助理。你的通行范围有限，也不清楚自己的工作有多么危险。直到某天早晨，你独自进入测试间分析一块奇特的结晶样品……

你不知道发生了什么，听到的只有尖叫，看到的只有时空交错。接下来你发现整个设施成了恶梦区域，耳边是女妖的泣号，科学家们四散奔逃。来自异度空间的怪物穿过传送门，充斥了整个基地。你必须赶紧回到地面上去，可是常规的路已经走不通，只有杀出一条血路。历尽千辛万苦回到地面上，你却要面对政府派来的军队和杀手，他们看来不想让任何活的东西离开 Black Mesa，尤其是你。

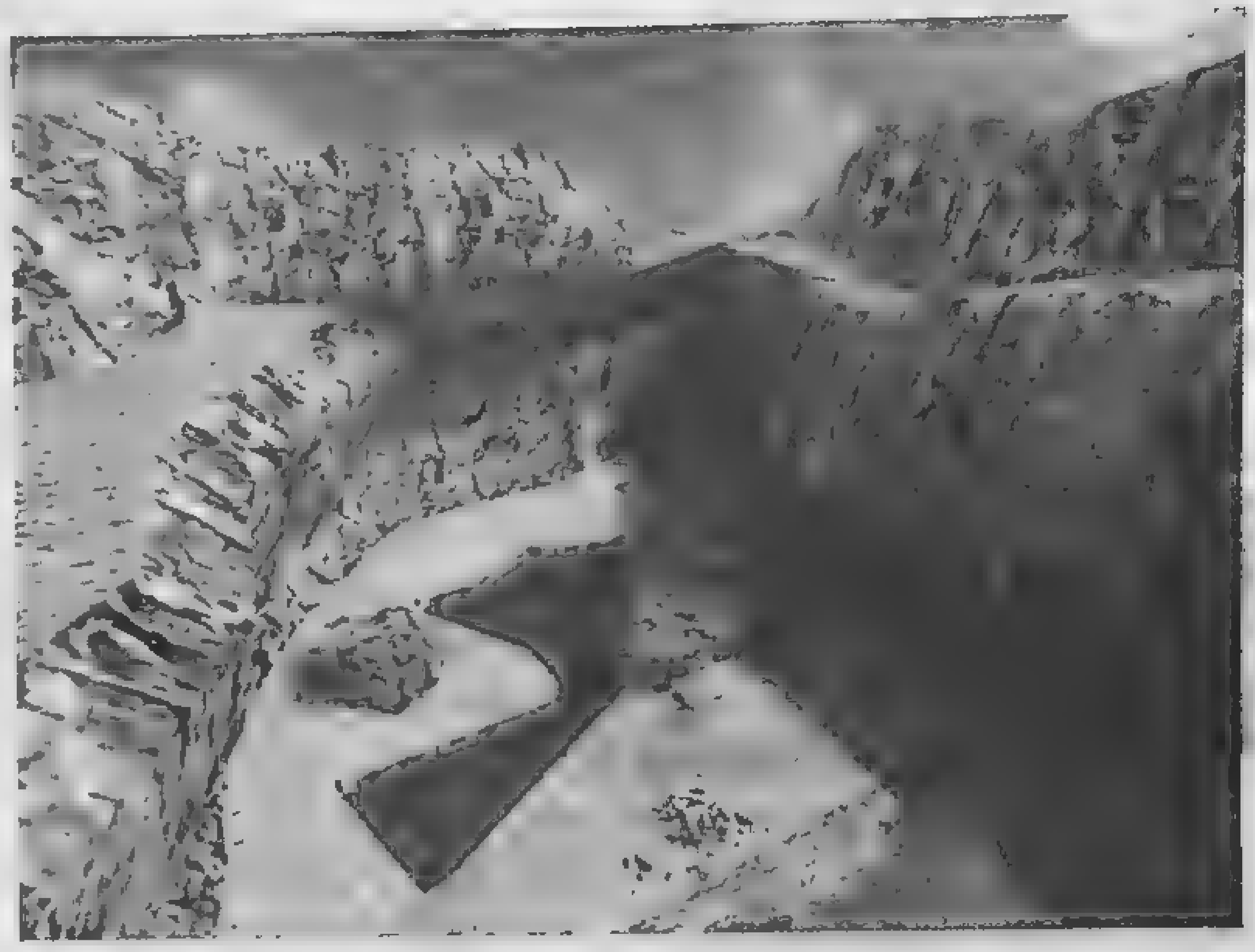
情节虽然没有什么大的创新，可是当你随着故事的发展，进入各种机密的区域，了解到事件的内幕，你会渐渐地投入进去。拯救地球？也许吧。但首要的是拯救你自己！

先说说……

我首先要说的，不是图像，不是音效，也不是 AI，而是——读盘速度！不少玩友在《原罪》(SiN)过关读盘时都以为是死机，后来学乖了，打完一关就去冲杯咖啡，时间绝对够用。(装了 Patch 后虽然有所改善，也只是让你看得出没有死机而已。)《魔域幻境》(Unreal)更是变态，启动过程赛过 WIN98。《半条命》(Half－Life)则秉承了《雷神之锤Ⅱ》的优良传统，制作组 Valve 把每一关分成合理的若干段，每段的读盘过程都不长，关卡之间的过渡也比较平滑。你只有从屏幕上渐渐消隐的关卡名称上知道进入了新的一关。而它的 Quick Save 功能可谓名副其实，差不多按下［F6］键就 Save 完了。相比之下，《原罪》的 Quick Save 还不如叫“乌龟 Save”呢！

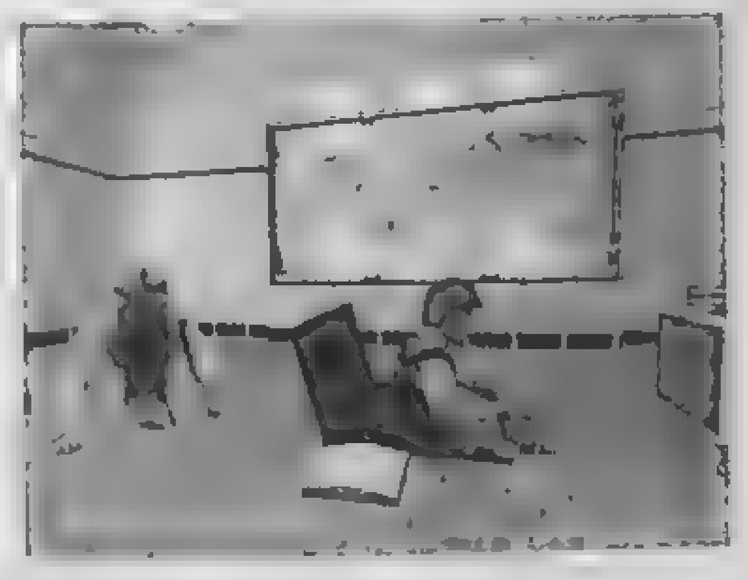
图像和音效

说实话，第一眼看到 Half－Life 的图像，我有点失望。相比《魔域幻境》的华丽景象和《原罪》的鲜艳色彩，《半条命》显得平淡无奇。可是随着游戏的发展，我发现《半条命》注重的是——真实。研究设施的色调淡而严谨，废弃的轨道阴森幽暗，地面上的蓝天峡谷多几分亮丽，异度空间则添几分诡异。有意思的是手电筒的设计，效果丝毫不逊色于《古墓丽影Ⅱ》(Tomb Raider 2)的照明棒，扫到哪儿，哪儿就出现一个小小的光圈，在黑暗中指引方向。由于使用了骨架动画系统和号称最多的多边形数，人物的动作显得更加逼真。你不会感觉到是和计算机图像作战，而是和一群活生生的生物作战。



有一点小小的遗憾是对水的处理。也许因为《半条命》中的水不是受到实验污染，就是脏兮兮的粘液，所以从水面看都是浑浊且不透明的，只有在水下才能看见水里的东西。如果能看到清澈的水面荡起一圈圈的涟漪就好了。(是不是有点吹毛求疵？)

以上所说都是 VooDoo 下的效果。别问我没有 VooDoo 画面会是怎样，尽管 Valve 声称软件渲染也可达到 16 位色彩的各种特效，可除非你有 PⅡ400 以上的机器，否则就准备忍受低分辨率下的头晕目眩吧。我的机器



只是 P166(还不是 MMX)加上一块 500 元左右的 VooDoo，画面相当流畅。所以无论如何，买块 3D 加速卡吧(《半条命》支持 OpenGL 和 Direct 3D)。

至于音效，没什么可说的，该有的都有了：各种武器的开火、敌人死前的哀嚎、不同地面的脚步声、机械门的开合、宇宙飞船的升空无不惟妙惟肖，让你有身临其境的感觉。

武器和操控

不像其它的 Quake Too，在《半条命》中武器不再是从 1 到 9 一字排开，而是分门别类，归成 5 组。第一组只有一根撬棍，这是最初级的武器，用来打碎箱子和栅栏倒是相当实用。第二组是短枪，包括一支 9 毫米手枪和一支 .357 左轮。第三组是长枪，有一支 9 毫米冲锋枪，一支霰弹枪和一把十字弓。第四组是重武器，包括火箭筒，激光枪，高斯枪和黄蜂枪。第五组是爆炸武器，包括手榴弹，遥控炸药，触发炸药和自爆虫。按数字键在同一组中挑选到合适的武器后，按下鼠标键确认即可。

有读者可能会问，其它武器大多在别的游戏中见过，可黄蜂枪和自爆虫是什么呀？嘿嘿，不好意思，这两样武器我不知该怎么叫，只好按自己的理解称呼了。这两样与其说是武器，不如说是生物，因为它们确实是活的。黄蜂枪可以发出蜂刺，虽然威力不大，但能拐弯，而且自己会补充弹药。自爆虫可以扔出去咬人，撞上东西还会爆炸。

武器的威力不同，弹夹容量和填弹时间也不同，要合理地使用。比如霰弹枪在游戏初期是我的常用武器，可是一次只能填弹 8 发，填弹时间也太长，游戏中后期已被废弃不用。左轮虽然只能填弹 6 发，但命中率高，填弹时间也比霰弹枪短，可惜最多只能带 36 发子弹，要节省使用。水下不能用普通武器，只有撬棍和十字弓有效。打直升机自然是火箭筒最好，两发火箭弹就能解决一架。当看到直升机一头栽向地面，而此时火箭弹的尾烟还没从空中消失，那种感觉，真是爽啊！(顺便说一下，一次我找到了火箭筒，冲出山洞，准备教训教训那架一直追着我打的直升机，它却在我背后自个儿坠毁了，不知是撞在了山上，还是程序的一个 Bug。)

游戏的控制和大多数 Quake Too 游戏一样，也可自定义。要注意的一点是，玩这类游戏，你一定要熟悉鼠标＋键盘的控制，否则瞄准对你来说将是一

件痛苦的事。《半条命》还有一个很管用的自动瞄准选项。别误会，可不是《古墓丽影》的那种，而是在瞄准圈和目标足够近的时候帮你校正一下，免得浪费子弹。当然，不喜欢的话可以关掉这个功能。

运用你的智慧

如今第一人称射击游戏可谓大作频出，各有各的独到之处。《半条命》要想脱颖而出成为最佳，一定要有点绝招才行。游戏中的 AI 达到了空前的高度。敌人并非简单地躲避和逃跑，他们会互相配合，利用地形和手中的武器；或者通过传送门，在你背后突然出现。就象我在本文开头描述的，他们不会傻乎乎地跟着你，而是躲在一边给你颗手榴弹。你想以其人之道还治其人之身？好，试试看，乘敌人还没发现你，悄悄地扔颗手榴弹过去。敌人一下子就发现了，在“Oh, shit”的惊叫后，他们各自躲得远远的。据说有些情况，敌人还会捡起未爆炸的手榴弹扔回来（幸好我还没碰到过）。

既然敌人如此聪明，你也不能落后。记住，你是一个科学家，不是一个杀手，要运用你的智慧。比如，有一个怪物叫 Tentacle，你的武器对它毫无用处。但只要你开动正确的开关，那么最后按下“Fire”按钮，你就等着看好戏吧。另外有个双手喷火的怪物，如果想把它干掉，你那点可怜的重武器估计会消耗殆尽。如果把它引到高压电极旁边，接通电源，又省弹药，又有焰火看。还有，当远处传来枪声和吼声时，别急着过去，那是军队和怪物交上火了。等渐渐安静下来，再过去瞧瞧，剩下几个伤兵，自然不费吹灰之力了。

最让人感到高兴的是，你不是孤军奋战，幸存的科学家和警卫都是你的同伴。科学家会用视网膜扫描仪打开锁住的门，医治你的伤口，告诉你该开动什么机器。警卫则会帮你打开密码锁，并和你并肩战斗。和他们对话也是件趣事，进入危险地带时，科学家会大喊：“我一步也不往前走了。”警卫干掉怪物后，会笑着说：“哈哈，又一个！”你让警卫留下时，他会说：“好的，我来守卫这儿。”可说不定他也会说：“为什么不呢，既然你想一个人死。”

杂项

剩下的内容不好归类，就放在一起吧。

1. 提供了一个类似《古墓丽影》中训练用的 Hazard Course，让你熟悉各种动作。

2. 难度适中，我选 Normal 难度，可以不用任何密技打完游戏（稍稍参考了一下攻略）。

3. 支持多达 32 人的 LAN 或 Internet 多人游戏。

4. 包括了 Worldcraft 2.0 关卡编辑器。

5. 也许因为用的是改进的 Quake2 引擎，密技也和 Quake2 差不多。奇怪的是，各大游戏站点说的用 hl.exe -console 启动游戏并输入 sv_cheats 1 好象并不管用，我好不容易找到能用的（见“秘技档案”栏目）。

OK，好游戏光说不行，要真正体验一下最佳的滋味，还是自己去买一份来试试吧。只是不知国内何时会正式上市（作者望眼欲穿状）。

编辑/游骑兵

英文名称：Half－Life
出品公司：Valve / Sierra
国内发行：奥美
发行版本：1CD / WIN9X
类　型：动作冒险［AC/AD］
最低配置：P133/24MB、声卡
推荐配置：P166/32MB、3D 加速卡
控　制：键盘、摇杆、鼠标
出品日期：1998 11

旧曲新唱，再创辉煌——

终极战区

图像表现：	85	82
音乐音效：	79	
操　　控：	83	
创　　新：	80	
策 略 性：	83	
动　　感：	83	

■文/执火

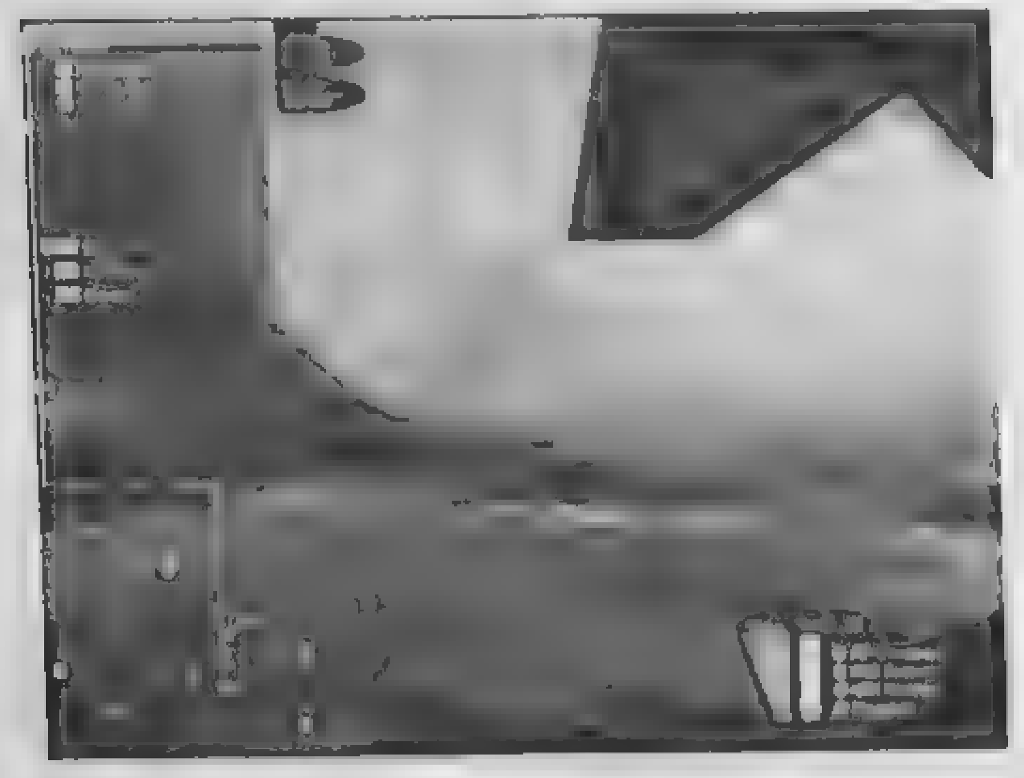
对欧美游戏发展史略知一二的玩家见到它可能会感到诧异：在游戏技术发展如此迅速的今天，怎么一个 20 年前的游戏会重登游戏舞台意图再创辉煌呢？是的，由 Activision 公司最新推出的《终极战区》(Battlezone) 的确是改编自 20 年前扬名世界、独领风骚的同名游戏。这款游戏最早是在 1981 年出现在 Atari 个人电脑上，号称是史上第一款 3D 视角的射击游戏。十余年后，Activision 又推出了新版的《终极战区》，这款游戏综合了即时策略游戏和以主视角动作射击游戏两大主流类型的游戏特色，试图再次以视觉效果给玩家带来新的震撼感。到底新版的《终极战区》表现如何呢？让我们一同来体验一下吧。

《终极战区》的游戏背景是在冷战时期，整个游戏的风格完全是未来派的风格。一场流星雨过后留下了一种外星球上的重要军事金属物质 (Bio－Metal)，它结合了外星的高科技技术，可以制造出具有超常能量和持久力并具有感知力的终极武器。围绕着对这种金属的争夺，尼斯联盟和卡加尔帝国将争夺战打到了太空中，试图凭借各自优秀指挥官的领导来赢得这场战争。在游戏中，玩家所扮演的就是英勇无畏的指挥官的角色（具体是尼斯联盟还是卡加尔帝国由玩家自由选择）。为了赢得战争，你必须征战在七个不同的地区，完成不同的任务。

《终极战区》赋予玩家的自由度相当高。在游戏中，玩家可以随意选择自己的坐骑——各式坦克，在驾驶座位上发布各项命令。如果在战斗中你对自己驾驶的坦克性能不满意，还可以跳出坐舱呼叫你的同僚并与他交换坦克。当然对于敌人驾驶的性能优良的坦克你也可以凭借实力据为己有。如果胆量足够大、实力足够强的话，你甚至可以放弃坦克投身到真实激烈的战斗场面中，与敌人赤膊相见。许多玩家见到《终极战区》时发现它与 C& C 在策略运用和资源管理方面非常相似，除此以外《终极战区》中还增加了主视角动作射击的内容，玩家可以在自己驾驶的坦克中与敌人开战，但这种战斗的胜利对整个大战役的影响微乎其微，要想获得最终的胜利还必须依赖你在战争中使用的策略。

类似于 C& C 中的香料收集，在《终极战区》的整个战役中，玩家必须不停地指挥他的采矿车收集金属物质，利用再循环工厂将这些物质变成制造炮塔、坦克的工厂及动力工厂以提供战争所需的武备。到底是制造攻击武器还是防御武器取决于玩家所下达的指令。在作战过程中，由于装甲的损坏及弹药的消耗会影响战斗的实力，因此玩家必须经常给予队伍以补给，适时的补给是制胜的重要环节。具体补给的方式有两种，即远程补给和近程补给。

由于《终极战区》的战场是开辟在



地球以外的其它星球，其中充斥着高科技成分，所以游戏中各种前所未见的尖端武器随处可见，给玩家一种置身科幻巨片的感觉。在战争中，系统所配备的装甲会因所使用的战车的不同而有所区别，战争中的主要兵力有步兵和装甲兵，所使用战车有坦克、轻坦克等，他们能够配备榴弹炮、炸弹等武器，其中既有能够跟踪导弹轨迹给敌人以重创的超级炸弹，又有瞬间致人死地的毁灭者导弹，种种武器令玩家目不暇接。

与目前许多功能全面的游戏一样，《终极战区》也有单人游戏和多人连网游戏两种方式。在单人游戏中，不包括练习关共有27项任务需要玩家完成，其中作为美军要完成17项任务，而苏军只需完成8项。而在多人连网游戏中，《终极战区》为每一场战役设计了多种制胜策略，使你在与朋友作为同盟协同作战或作为对手互相挑战时能有不同的感受，同时玩家也可根据当前的环境为自己的战役设计出具有个性的地图，藉此调整作战的难度和乐趣。

整体来说，《终极战区》中玩家非常容易上手，一般完成任务过关不成问题，但是其中也具有一些冒险性。例如在战争中有时会出现采矿车停止工作以及某些防御武器偶尔的失灵，这些都需要非常注意。

为了顺应当前3D图像技术的潮流，《终极战区》支持D3D规格以及目前所有的主流3D图形加速芯片，如3Dfx、Rendition、Riva128等。据说为了营造更加真实的效果，Activision在制作《终极战区》过程中引用了一种最新的曾应用于美国太空总署进行太空任务中大量影象资料处理的软件成像引擎，难怪《终极战区》在图象表现方面如此出色。在游戏中随时可见的真实再现导弹飞过的轨迹和爆炸的场面为玩家带来置身其中的感觉。

独特的游戏类型，表现优秀的3D图像，灵活多变的战斗模式，这些都使《终极战区》从目前众多游戏中脱颖而出。上海金仕达多媒体有限公司已经

开始对该游戏进行汉化，相信不久这部令人心动的游戏就会与众多期盼它的玩家见面。如果你想圆一个军事家的梦想，想体验一个神枪手的喜悦，选择《终极战区》吧，它会使你梦想成真。

编辑/游骑兵

英文名称：Battlezone
出品公司：Activision
国内发行：金仕达
发行版本：1CD / WIN9X
类　　型：动作/策略［AC/ST］
最低配置：P120/16MB、声卡、2速光驱
推荐配置：3D加速卡
控　　制：键盘、鼠标
出品日期：1998.3

生死之间Ⅱ
末日传说

图像表现：85	88	
音乐音效：87		
操　控：90		
创　新：100		
策略性：85		

■文/梁华栋

玩过那么多的即时策略游戏，心目中能够保持形象的作品就那么几部。在求新求变的呼声之中，这个类型中的大多数游戏却好像总难摆脱经典作品的阴影。在题材上的变化往往会被斥为“无聊”，在操作上的调整也可能被认为“古怪”，而要想从人工智能上脱颖而出又谈何容易？于是，枯燥雷同似乎就成了谈起即时策略游戏的第一感触。

这个属于整个游戏界的问题，国内的游戏界当然也无法免俗。无论如何，即时策略游戏是最容易为玩家接受的类型，看看各大游戏排行，前十名中少不了它的影子。然而起步阶段的国产原创游戏，在借鉴成功游戏模式的同时也面临着更大的压力。风云一时的《铁甲风暴》强调了战斗模组的用户拼装概念，因而而受到好评。1998年的最后一季，《生死之间Ⅱ末日传说》横空出世，我们能期待这个游戏作为过去的一年中国产原创游戏的总结之作吗？

技术的成熟应该是这个游戏带给我们的第一感觉，从游戏的过场影像、战斗的热烈场面及紧张的背景音乐都可见一斑。值得称道的是游戏将太空的视觉效果体现得淋漓尽至，双重卷轴的画面卷动设计使太空中远景与近景的层次感立即凸现出来。战斗中的半透明烟火效果感觉不错，太空站与陨星上忙着勘探的宇航员则让人感受到生活化的真实性，而他们还不仅仅是装饰喔，战争后期，其中一些人员将会是担负有特定使命的监察员，他们可以在观察到你的英勇歼敌场面时给你被歼敌人单位价值2/3的SM元素作为奖励。

游戏中设定的太空站移动与冲撞特性是我最为期待的内容之一。由于基地可以移动，同时游戏把“战争烟雾”这种地图遮掩属性膨胀到了极至——只要不在你可指挥单位的侦察范围内就什么也别想看见！加上游戏中极为广阔的空域设定，“侦察”与“埋伏”就成为战术运用中最重要的内容，而大规模的奇袭也成为可能。如果高兴，你完全可以以战列舰那种坚船利炮的概念构建小型的、密布炮塔的攻击型基地，然后高速冲击敌方基地的要害，同时用上面的武备给敌人以致命的打击。假如情形不对，你还可以脚底抹油立即开溜。太空基地各个模组之间的布局也前所未有地重要，因为任何一部分模组与主基地的连接一旦被完全切断就会被摧毁，所以千万注意不要让基地如长蛇般延展，因为敌方很容易会找到基地的致命弱点。

游戏的任务设计大多基于技巧性解决方案的考虑，也就是说使用人海战术往往会得不偿失。基本的策略体现在侦察、逐步推进、寻找或制造弱点死角然后发动攻击。精巧的战术要求精巧的指挥，游戏中使用CTRL键加数字键和字母键可以设定多达36个小队的编组，双击一个单位则选中同类型的所有单位，配合SHIFT键还可以随时扩充一个编组中的单位数量。而生生相克的概念在游戏中也极为重要，特定的单位有其最有效甚至是唯一的目标类型，某些单位打得远，某些单位看得远，相互配合则成效斐然。

不过，游戏中还有一些不太合理的设计，比如你选中某个单位，然后在黑幕上用鼠标划过——若当地有敌方目标或陨星之类，尽管你还看不见他们，但鼠标已作了相应的变化。当然你也可以把这个功能作为“秘技”来运用了。

编辑笔记：

游戏的创新之处带来了丰富的游戏性与视觉冲击感，这在当今众多的即时策略游戏中显得尤为突出。《生死之间Ⅱ》体现了非常纯粹的中国味道，游戏剧本中的角色称谓都很中国化，这是一个不错的尝试。我想，只有立足本土文化，最终才能体现真正的中国风格。

编辑/游骑兵

英文名称：Life or Death 2
出品公司：创意鹰翔
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：即时策略［ST］
最低配置：P133/32MB、声卡、4速光驱
推荐配置：P166
控　　制：鼠标+键盘
出品日期：1998.12

完全攻略上篇

古墓丽影Ⅲ

■文/朱晓恩

简介

欢迎参加劳拉的最新探险。如果你认为她以前的探险非常刺激的话，你可以细细看看她这次为你准备的探险计划。在5处具有异国情调的场景有19个大关、59处秘密、一个隐藏关、新的动作、新的敌人和新的交通工具。

笔者会向你展现游戏中的所有细节，教你如何以高分赢得这场游戏。以及你必须发现所有的59处秘密来开启隐藏关。

《古墓丽影Ⅲ》是多线程的，而解决方案也是如此。你可以以任何你想要的顺序玩中间三关，笔者按自己的顺序来写攻略。无论顺序如何，内容是一样的。读者可自行参考所选关的内容。

新的动作

随着劳拉能力的提高，加入了一些新的动作。现在她可以疾跑、爬行和猴子式地翻腾跳跃。自然，游戏中有许多机会和难关需要运用这些新能力才可以完成。

新的交通工具

劳拉在新的探险中有5种新的交通工具，其中包括一艘船、橡皮艇、矿车、无线电导航自行车（ATV）和一个水下推动器（UPU）。

战斗技巧

战斗没有太多改变。在同许多敌人战斗时，最关键的就是要记住在击倒一个敌人后停止射击，获得一个新的目标后再开枪，不要在尸体上浪费弹药。即使在跑动中劳拉也可以准确地瞄准目标，因此你要保持移动来减少敌人对你的伤害。

装备清单

秒表

劳拉仍拥有性能优良的秒表。这让你可以了解你完成这关所花费的时间，确认你是否遗漏了秘密地点。并且它可以用作东，南，西，北方向指示。

火折子

这个便利装备并不具备杀伤力，但用来照亮你周围环境时它是无价之宝。可以用来发现陷阱和开关，而游戏中已使用了新的动态光源引擎。在新的探险中有许多非常黑暗的地方，确保手边备有火折子是非常重要的，不要浪费了它们。你的手枪开枪时也能照亮一些区域，但不能持久。

手枪

这是一开始劳拉就拥有的随身武器。使用它来杀死一些简单的敌人。每次在你扣下扳击时它可以自动瞄准敌人。

散弹猎枪

这种武器在这次新的冒险中又出现了。在你用来对付一群敌人或想近距离重伤一个敌人时就可以使用这种武器。

沙漠之鹰

它的威力远远超过手枪，这种威力巨大的手枪相当于在《古墓丽影》系列游戏中出现的米格枪，适用于近距离作战。

鱼枪

因为必须每次使用后都要上子弹，因此它适用于一次性射击。利用它使你的敌人减速，以便你能游到安全的陆地上。它的子弹非常难找到，所以如非必要，不用随意使用。

乌兹冲锋枪

它是前两次游戏中出现过的好武器。这种武器威力巨大，应该保留到后面一些关使用，用来对付较难缠的敌人。

枪榴弹发射器

这种武器将会造成严重的破坏。枪榴弹只有在射出并飞行50英尺后才会爆炸。也就是说这是一种很好的远程武器，毕竟你不希望爆炸将危及到自己，在其没爆炸前不要接近它。

火箭发射器

对于这种武器我想说的是，它对于击中的东西将会造成毁灭性的破坏，小心使用，因为其子弹有限。

MP5

劳拉将她在上次冒险中的M-16换成这种新式的军用自动狙击步枪。这种武器适合于远程射击。在使用时不能奔跑或跳跃。

武器和弹药

弹药分布在每关的许多地方。保留你的重型的、性能优良的武器，用来对付凶恶的、巨型的敌人会是一个好主意。有时笔者会给你一些在何时该用何种武器的建议，但并非你就不可以任意选用其它你认为适合的武器。有几次也许当笔者说"你在某个地方将发现某种武器时"，其实你只是发现了这些武器的子弹。这并不是我的错误，而是这个游戏的特殊设计。武器是出现在某个地方，但如果你在此前已拿到了这些武器，你将会在那里得到这些武器的弹药，否则你将在那儿取得这种武器。

在我们开始真正的游戏之前，我们可以再去劳拉家看看。这儿有许多新的东西可以学和做。她已经扩大了训练室，有一个射击场，在那你甚至可以将讨厌的管家作为自己的靶子。不要忘了拿跑道钥匙，有了它你才能打开无线电导航自行车锁，这样你就可以绕着屋子兜风了。

我们所参加的探险已经开始了。劳拉目前正在印度，寻找传说中的Infada神像。我们已经获得足够多的准备信息，就让我们开始我们的游戏吧……

劳拉的家：小试牛刀

在以前的游戏中大家都不必过多地关注有关劳拉家中的细节，因为那没有太大必要。但是这次，她的家本身就是一个要过的小关，有许多事情需要做，许多小谜题需要解决。房子已经重新布置了一番，所以有些地方看起来较以前不同。劳拉也修改了她的室内和野外搏斗课程，其中加入了对她新能力的训练。

你从卧室开始，这次武器柜没有锁上。打开它，得到一盒火折子，然后走向主楼梯。在楼梯平台的拐角处有另一扇门，它通向阁楼（就如上次游戏一样）。走进黑暗的阁楼，点亮一个火折子，你找到一个你可以推动两次的箱子。

在有钢琴和电视机的房间的隔壁是图书室。进入图书室，朝右走，你将发现书从架子上伸出来。推一下它来关闭壁炉，以便你进入并爬上去。爬上顶部后，移动箱子，取得一些火折子，你现在可以看见一个大厅。扳下开关，打开一扇很快会关闭的门。

你所打开的门在楼下的大厅里，它通向室内训练室。你必须利用所有你能发现的捷径以最快的速度及时赶到那里，这是我最快的路线：

在扳下开关后，沿大厅回到阁楼，跳到2楼地板上。当你离开阁楼的门时，跃过楼梯的扶栏，继续朝楼下跑。向右转个角度避开扶手。打个滚，朝训练室跑，你可以使用疾跑以提高速度。在门关上之前进入。

只要你使用疾跑（当你沿直线奔跑时）就可以毫无疑问地跑下地下室。你会发现一个可移动的箱子，你可以在天花板的洞里移动，爬上上面的大厅。沿着通向水族馆的通道前进。跳入有鱼的水中，找到隐藏其中的跑道钥匙。这把钥匙可以打开隐藏于跑道中的迷宫，藉此可以拿到劳拉的无线电导航自行车。

在你离开房子之前你可能还想看看其它秘密房间。去游泳池并按下跳台上的按钮。这将打开在主休息室的一扇门，有一个开关。扳下开关，在极短的时间内你的后面将会有一扇门开启。你要疾跑，用巧妙的潜水摆动技能，在门关上之前进入，壁炉上将会有很好的奖品等着你。

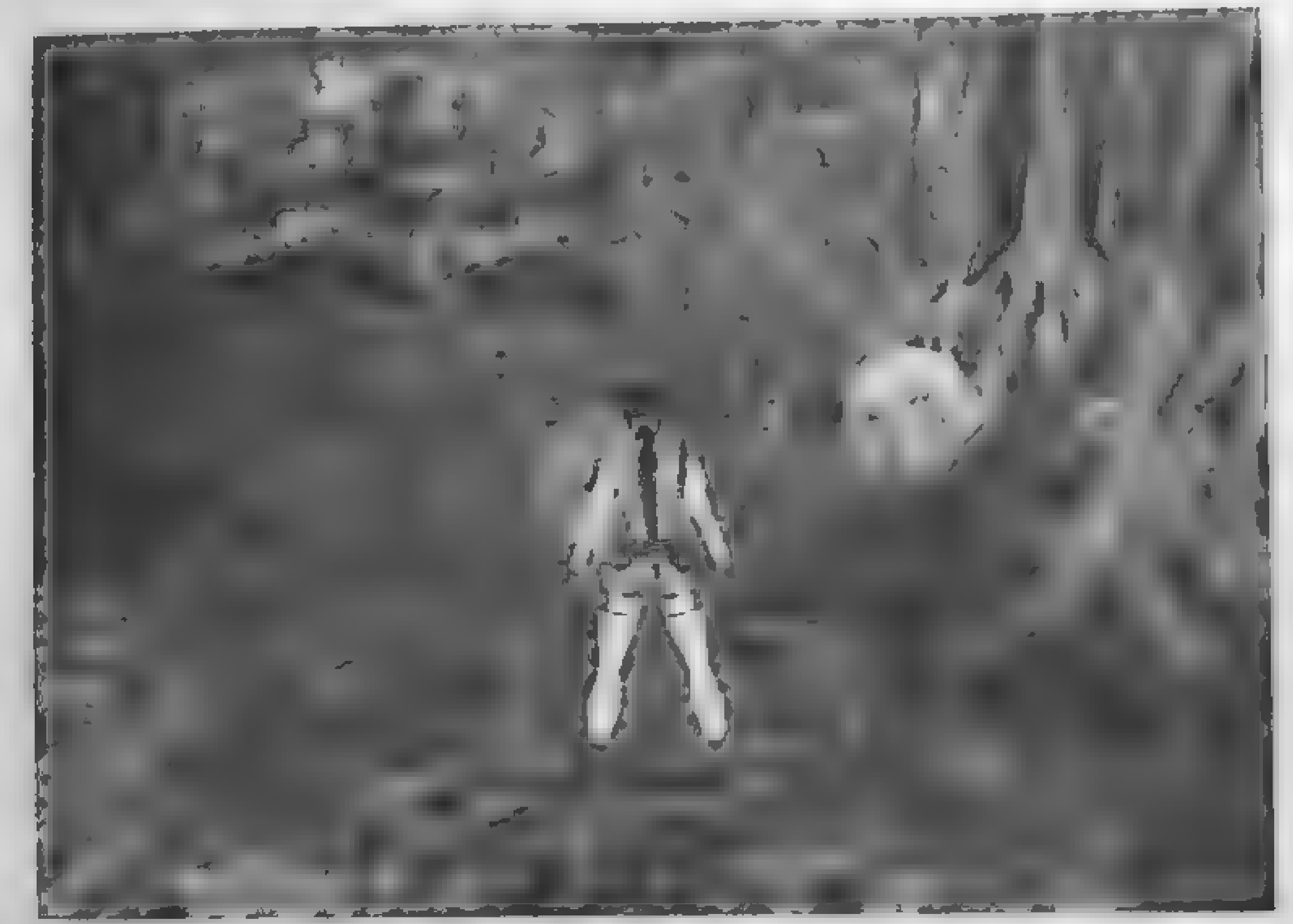
在外面也有一些新的事情要做。劳拉已经修改了她的搏斗课程，其中也包括了对其新能力的训练。这儿有一个用作训练用的目标，穿着凯夫拉尔马甲，战盔，拿着茶盘，在四周跑着。你可打倒他，但不能杀掉他。

这就是一切（或者说是我所发现的一切）。在房子里作任何你想作的探险，直到你做好准备玩真正的游戏。

印度：从林

秘密地点：6个

在你开始从第一座山滑下前，跳到你右边的斜坡上并滑至平坦的岩礁上。向黄



色的岩石跳去，蹲伏下来，找到第一处秘密：散弹猎枪。现在可以开始沿着长长的斜坡向下滑行，然后向上跳抓住圆木。向左起跳，向下滑落至一处平坦的岩石上，这上面有一个药包。在这里你可能触动滚石的机关。如果你听见隆隆声，跳起或向后退以避开落下的岩石。

跳到树后面，取得存盘宝石和秘密地点2：子弹。滑到底部，穿过左边的拱门。得到另一个存盘宝石，然后爬上柱子。

取得左边的弹药，然后返回至墙上取得秘密物品3。子弹在瀑布左边的缺口中，还有一些弹药则在第三个穴缺口里。现在转向右边，穿过拱门，来到一片空地上。你应该会发现一小丛灌木，在其后面有一条通道，通过它可到达一个开关前，扳动开关，然后朝你刚开启的门走去。

穿过门，掉到一个黑厅里。在你右边有一个开关，一个致命的钉板陷阱在你的左边。扳动开关，然后迅速爬入壁橱内来躲避移动的死亡之墙。当它过去后，你走到大厅的另一尽头，向上爬到开口处。穿过它你将看到滑缆，利用它你可以到达一个四方形的石块下面。爬上这块石头，跑跳跃进入通道，进入下一个地区。如果你掉入河中，不要与水流抗争。让它带入一条隧道处，它通向一个小池塘内，你可以从那离开。提防河中的水虎鱼。

一只老虎在你进入时可能会袭击你，所以准备好你的手枪。找到中空的树，扳下内部的机关来开启一道门。然后躲开朝你滚来岩石，沿石头滚来的方向来到另一个开关处，开启拐角处的一个大门。接下来进入房间，并杀死袭击你的老虎。朝右穿过一些稠密的植物，你可以发现子弹在左边的一块小岩石上。

进入下一个地区，另一只老虎将会自投死路。继续走，直到你看见房间中间的一块黑忽忽的地上冒出一些雾。这是一个致命的钉坑，所以远离它。朝右边绕着圈子走，并收集树丛中间的弹药，然后在倒下的树下爬行，并在取得存盘宝石之前杀死另一只老虎。

站在树的末端，你应该能够跳跃，抓住树干，并爬进树洞中。这是秘密4的所在，但真正的秘密在于如何活着离开！悬挂着小心掉入一个有斜坡的钉坑，跳出斜坡。取得岩石附近的弹药，然后跳入隧道内，在钉丛中穿行，离开这个地方，回至你开始进入的地方。

沿着走廊来到一块布满钉子的岩礁边。作一个助跑式跳跃，攀着大厅外拐角，然后跳动到大厅上面的斜坡上，并顺着它向下滑。下滑时你抓住斜坡的边缘，向右边摆动，直到你能够爬上去，并取得存盘宝石

向上爬，来到一个黑暗通道，使用火折子，发现通道另一端有一个开关。扳下可以开启下面大门，这也会触动一个滚石陷阱，沿着通道往回跑避开滚石。当危险过去后，返回通道，并爬上开关上方岩石。找到秘密5：弹药，然后安全的跳离岩石，来到其下方。

进入丛林中，你会发现一只将你领至一个滚石陷阱的猴子。当你穿过这个地区时，一些滚石将向你滚下来。当第三块，也就是最后一块滚石停下来之后，你可以沿着通向灌木丛的斜坡向上跑。进去后你会发现在灌木丛后的洞。取得药包后，跳入坑内，迅速抓住底下的平台，以避开下面的钉子。向上爬，进入通道，你可以找到秘密6：一些火折子和一个存盘宝石。

跃过下一块岩石，然后转身，再一次跳跃，抓住岩石，爬出这个坑。回到有三块大石的地方，穿过它们，直到你来到一条河边。潜入河中，朝右游去，你将发现河边上的弹药。跳上一个小岛上，接着再向上跳，爬上一块岩石，在它上面你可以看见一个开关，扳下它，远处在一扇门将开启。

从小岛跑跳到柱子旁边的岩石上，然后顺着滑缆来到底部，进入左边的大厅。在柱子的顶部有一存盘宝石，你可以在高处杀死一对老虎。

你下一个目标就是进入瀑布右边的入口。你必须先用水淹掉这个小室。朝左进入黑暗通道，游过池塘，在你朝右走直到一个死角前，在中间礁石上你可以获得一些有用的火折子。推动石块，直到附近的大门打开。进入其中并扳下开关，它可以打开在你刚刚推动的石头后面的另一扇门。跳入，返回先前的房间，爬上窄桥，在这里你可以扳下两端的开关，它可以开启另一个房间的大门。

进入这个房间，可以发现另外一个开关，扳下它，水将淹没一间房间。你可以游回到

先前的那个房间，穿过火把中间的门并进入你刚刚淹没的房间。游过瀑布爬出水中。找到瀑布后面的通道，沿着它来到梯子旁，爬上去。穿过此瀑布，爬至另一处瀑布，跃回先前的瀑布。你在瀑布上方将发现一个可以开启水下之门的开关。

跃入下面的水中，寻找一些绿的石头阶梯。退出并爬上高处的岩石上，跳到下一块岩石上，你将发现一个存盘宝石。然后潜回水中，穿过你刚刚开启的大门。游了一会儿之后，你来到下一个房间，这里有一些弹药，由一只老虎看守。当你杀掉它取得弹药后，爬上梯子。

在拐角处杀死带走钥匙的猴子。拿到Indra钥匙后，向下看，一只老虎埋伏在下面。在安全的地方杀死它后跳下去。当你去用钥匙去打开大门的路上，要注意躲开了褐色的流沙。在门左边的小壁龛上另外有一些弹药。进入此门并结束此关。

印度：神殿废墟

秘密地点：4个

沿着穿过树林的路走，杀掉沿路的毒蛇。如果你被毒蛇咬了，你一定要使用药包，否则蛇毒将慢慢侵蚀你，直至你死去。你也许希望杀掉这个区域的所有毒蛇后再治疗自己，但如果你被咬了几口的话，你将会浪费有用的药包。

在一条蛇的上面有一个开关，它可以开启附近地面上的一扇门。跳入门内，点亮一个火折子，这样你就可以在这条路开始你的探险了。在退出这条通道之前杀掉守护药包的蛇，并夺得药包。下一个地区有很多水，水里有危险的水虎鱼，你在楼梯上也许会发现一些有用的东西。

这也许听起来很疯狂，但你必须潜入水中，迅速的游到被水淹没了几英寸的礁石上。趁你还有一口气，爬出水中，沿着小路走到一个开关前，扳下它，它将开启浸没在水中的一对礁石间的水下之门。再次潜入水中并游入此门。带着夹在靴子上的水虎鱼，从另一边离开。

一大堆泥土出现在你眼前。当你走近它时你就会发现一个平台在这堆土中，你完全可以跳上去，绕着平台走到左边，然后跳到石头平台上。绕着这个平台走，直至来到第二个瀑布旁的一个开口。进去并收集其中的存盘宝石，然后一个跑跳，跳到树上。

搜寻藏在树枝间的弹药和火折子，然后返回到树干，然后向左长跳，攀着岩石，跳到一个平台上。然后跳向瀑布，你能够设法到第二个瀑布上去。在这儿你从右边攀爬下去，找到一些藏在壁龛里的子弹。继续爬，直到你可以站起来并安全的跳入下一个地区。

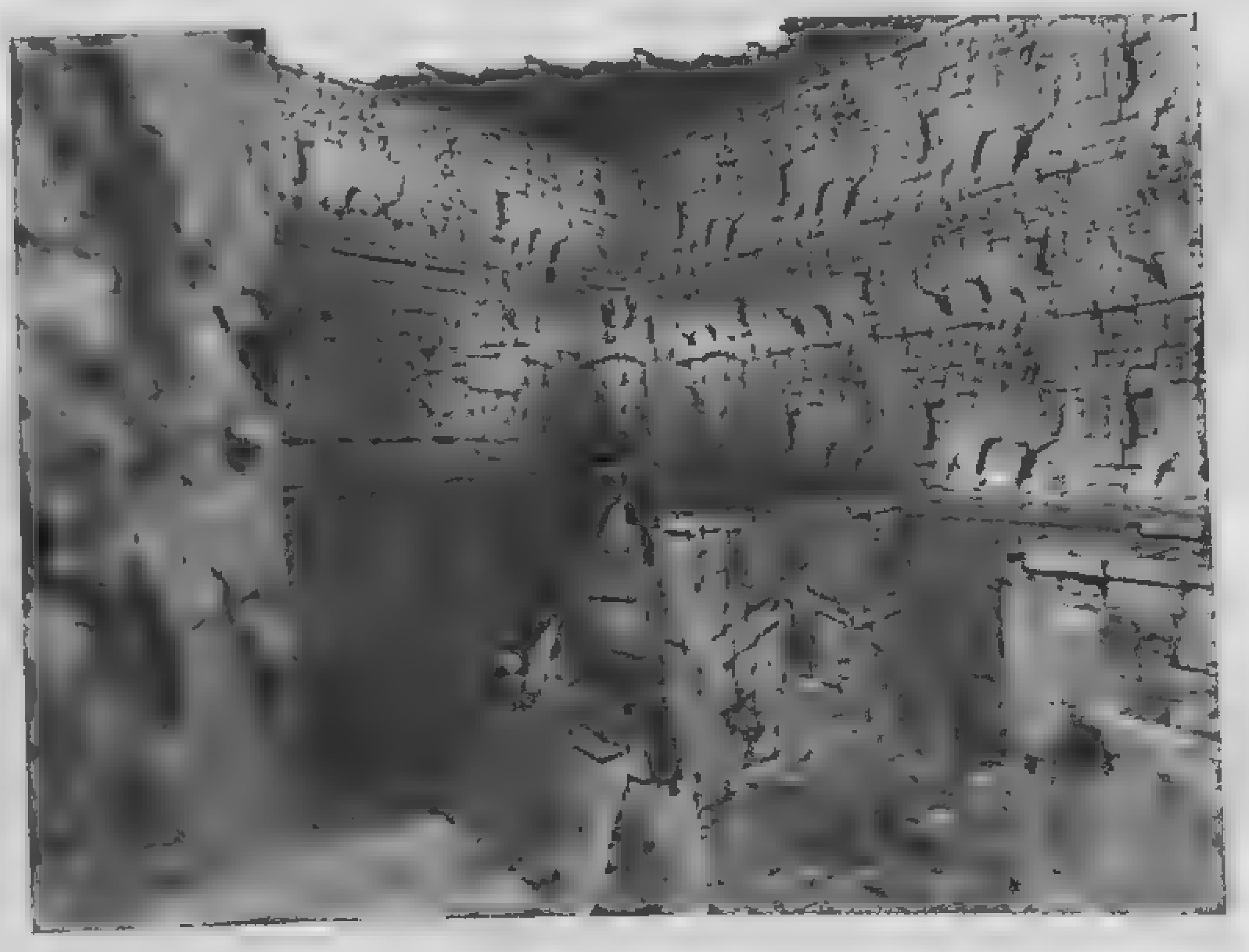
你需要跳到左上方的一个平台上，抓住并爬上去。然后爬进洞里，小心有两条蛇拦在你要下去的斜坡出口处。在下一个地区有一个令人印象深刻的雕像和一块石头挡在你右边的出口处。一些子弹藏在其后面，取了它们之后，走进石块后的出口。在你离开时，另一个石像开始活动，所以你跑到安全地点。借助那堆土，你将来到一个石头平台上，一些存盘宝石在上面。绕着房间走；用你的散弹猎枪杀掉这只大怪物。

战斗结束后，找到地板上的一个洞，跳进去，在这里你将发现一个开关，它可以开启一扇大门。最后扳下机关来打开大门，进入下一个地区。这里有毒镖，一般很难逃命，但这是古墓丽影3，在这场游戏里劳拉可以爬行，凭借它可以死里逃生。迅速逃入附近的一个洞里，取得秘密物品1：一个药包，然后在滚动的大石压扁你之前迅速的离去。

在你返回至石像屋之前继续爬行，避开飞镖，收集子弹，药包和火折子。进入大门，在淤泥中小心行走。一直走以免你身陷其中。沿着另一边的斜坡走，然后一个长跳抓住下一块岩石。顺着通道，找到一个开关，并扳下它。附近的一扇大门将开启。

走进下一个房间，然后迅速的跳到旋转的桨叶上，疾跑以逃避移近的钉子。走上楼梯你将发现在一个笼子旁有一个开关，它将开启上面的一扇门。先不要扳下开关！首先拉出墙上的石块，然后将它推到左边，爬上去，跳跃，捉住并爬上平台。在拐角处有一个梯子。爬上梯子可发现秘密2：一个有不少装备的房间。扳下开关，然爬回到地板上。

现在你可以扳下笼子旁的开关，然后推动石块，爬上去，跳到平台上。穿过大



门,游入水中。拉动控制杆,打开下一扇门,游人。在你上方是一扇关闭的大门。因此你继续游,直到你游到一对控制杆前。拉下它们,可以开启天花板上的门,游上去,这样你可以喘一口气了

跳入游泳池内,拉动相对而立的两根控制杆,激活会喷火的石像。剩下的控制杆则是开启一个定时的门,你可以在那里有所收获,这也就是秘密3。如果你仔细看你将注意到上面悬着的暗藏的平台。点起光折子使你可以看清它们,跳上第一个平台,然后下一个,最后跳到一个平台,这儿你可以扳一个开关。向下跳,在你进入左边的门之前,取得存盘宝石,大门是定时的,你的动作必须非常利落,否则你必须重复上一部分情节。

这个长长的大厅的每一端都有一个笼子。在你右边的那个有钉子。扳下附近的开关,在大厅远处另一端的笼子将开启,接着你旁边的笼子将朝你移近。疾跑,越过打开的笼子,并取得 Ganesha 钥匙。穿过大门,等候钉子经过。当危险已过去,返回至大厅,取得开关旁的弹药和药包。

回到先前的那个房间,但游泳池被沼泽代替,爬过淤泥,走入右边的那条通道。你应该会发现在附近有一些你将会十分需要的火折子。走上楼梯,当滚动的大石头朝向滚来时,你向后退,并躲入左边的壁橱内。你返回到楼梯上,来到两个门和地面上的一个洞前。左右两条支路在这点汇合。这两条路我们都会探险一番,但由于左边有一个让你立刻身陷其中的陷阱,所以我们还是先看看右边那条路上有什么吧。

因为大石陷阱在左边那条通道上,所以扳下右边那条通道的开关,进入此门。先不要尝试探险墙上的洞,除非你已经存盘了,并且想尝试以下死亡的滋味。沿着通道走到一个有石像的大房间里,这里有一个存盘宝石,也有壁炉。继续沿着大厅走下去,杀掉夺了你的药包就想逃的,讨厌的猴子。最后沿着墙爬到下面的地板上。

你将发现自己又回到在前面已出现的

死亡石像的房间里。朝着那堆土走,跳到一个平台上,在这里你将发现一对开关,它将打下面的一扇门。回到地板上,走进下一个房间的大门。走过那些小坑,进入下一扇门,在这儿你需要游过去,扳下开关。躲开石像喷出的死亡之火,如果你不小心被火烧着了,只要跳进水里,将火扑灭。当你最后扳下开关,你将开启一个水下之门,游人此门,小心避开远处墙上射出的毒镖。

取得岸上的药包之后,在一个绿色的平台上,你将发现有一个梯子通向后面的一个平台上。当你来到这个绿色平台上,向后翻个筋斗来到后面的平台上。然后长跳,跳到你前面的一个平台上。跳到下一个平台上,然后转身,爬上墙。再次转身,然后跳到下一个平台上,然后你将看见一条蛇已准备袭击你了。在原地杀掉这条蛇,然后跳到它所在的平台上。再跳一次,你将会到达一个在滚动大石的房间。向左躲过它,但你又陷入毒镖陷阱。在穿行的毒镖下爬行,绕过一些布置的陷阱,抓住在左边的药包,然后跳到壁橱上取得存盘宝石。

返回坑处,并且跳到任一个拐角处。穿过刀片,蜷缩着爬过隧道,到达一个小房间,这就是秘密4的所在:由一条蛇看护的一些弹药。跳人下面的水中并设法回到你上次取得存盘宝石的地方。在拐角处有一个可移动的石块,推开它你将发现第二块石头,它可以推动几次。你应该立刻能够发现一个隐藏的开关,它能够引人水淹没那个坑。继续进人下一个房间。

在你进人时有一双大石将向你滚来。疾跑,朝左跑离这个危险的地方。但你必须要跃过一个布满钉子的坑。观察那个坑你将发现坑内一边是钉子,另一边则是水。自然你想跳入水中,游入有许多能喷火的石像的下一个房间,你现在应该位于你刚刚用水淹没的坑内,潜人并扳下开关打开一扇门。游下通道并取得第二把 Ganesha 钥匙,然后返回水面,离开这个地区。

下一个房间有两个上锁的门,门上有两个锁孔,而你手头上凑巧也有两把钥匙。打开它,走入大门,布满钉子的天花板向你掉下来。跳到墙边并爬上梯子,你将发现你下一个存盘宝石。在右边拐角处的石块是可移动的,推开它你可以爬上去并跳至平台上,开关就在上面。转身跳到下一个平台上,找到第二个开关,扳下它,一扇门将开启。在你走人其中后,两块大石将朝你滚来,只要跳到一边你就能轻易的避开它们。

穿过这个门是一间有两条路的房间,每条路由一个喷火的石像守着。想避开他们只需要谨慎选择时间并使用疾跑。等待

火焰开始喷而将熄灭的那一刻,朝他们跑去,然后在他们再次喷火之前转身,这时你应该在下一个房间里,当你进人时另一个石像将开始复活。像上次一样杀掉这个石像,当他死了后,拿走他的剑。

爬上平台,有一个全副武装的石像,第二个石像将开始复活。杀掉他,夺取他的剑,然后返回至另一个石像身边,将两柄剑都放在他空着的双手内。这将开启这个房间的出口。走人下一个房间选一个洞爬人。在下一个房间内。跳到地板上,仔细检察这个房间,当你接近中心那个平台时一个石像将开始复活。

当你杀掉他之后,你将获得中间那个房间的 Ganesha 钥匙,然后朝大门走去。点燃一个火折子,疾跑人房间,并扳下房间另一端的开关。布满钉子的天花板将开始落下来,因此迅速扳下第二个开关,打开地板上的壁炉并跳人。下面是第二把 Ganesha 钥匙,另一扇门会开启。现在你可以回到你获得第一把钥匙的房间。

走进下一个房间,存盘宝石悬挂在空中并且坑内充满了水。一股很强的水流要将你推入这个房间另一边布满钉子的地方,因此你立刻向左边或右这游去,并扳下钉子旁边的开关。游回到这个房间的前方,然后扳下另一个开关,使那股强水流停止下来。现在你可以在游出这个坑之前捡起第三把 Ganesha 钥匙。

现在你可以来到有三把锁的墙壁前,用你历尽千辛万苦才获取的钥匙打开在楼梯上的门。爬上楼梯,走进这扇门,你可以结束对这关的挑战了。

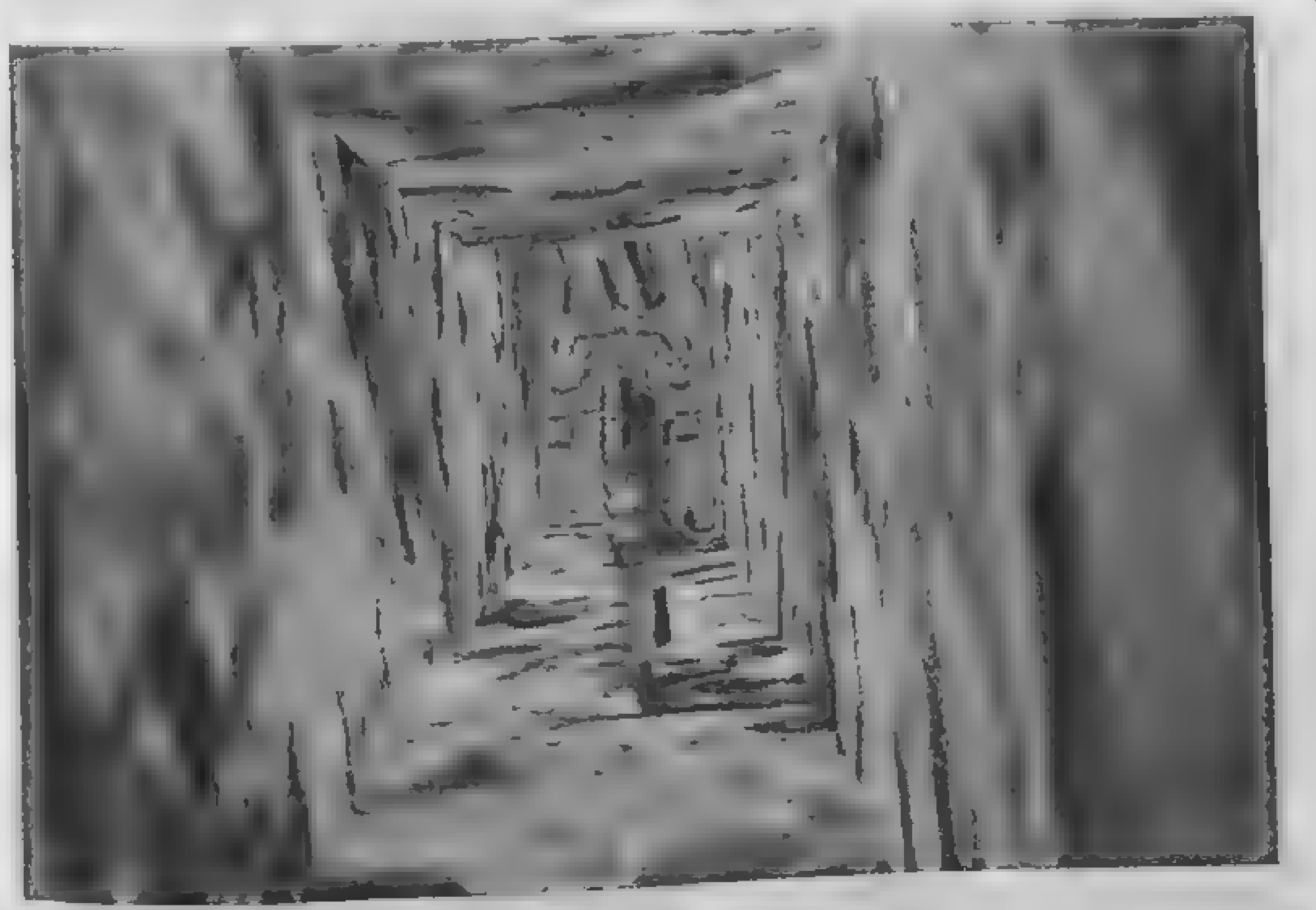
印度:恒河

秘密地点:5个

在你开始新的这关时,你很快就将用到你的无线电导航自行车了,但不是现在。先来到斜坡前,从其边缘离开,吊在边缘上,然后爬下楼梯,它将领你至左边。下面是一系列难度较大的跳跃。在你一边跳跃时,在控制你的时间的同时,也要注意你跳跃的弧形的高度。在经过一个小缺口之后从低地向后翻个筋斗,接着做一个的跑跳以得到秘密1。

当你处于秘密房间内,面向第一个斜面起跳,然后再跳3次,抓住斜面的边缘,一直到达平地,这里你可获得一些子弹。现在你设法按原路回到你的无线电导航自行车旁。将速度提升到全速状态,越过斜坡,沿着墙走,在靠近一个急下降处时给车子打一次气。

当你来到一个小坑前,你应该会发现附近有一个梯子。向下爬,可取得秘密2。



重新回到车子上,绕到平台处,做一次大跳跃。倒退到墙边,使车子在足够距离加速,并确定你成直角跳跃。跳跃后你将会来到一个金门前,现在你必须下车。

观察一下你刚刚越过的斜坡的附近的墙,然后开始跑,跳进通道里。沿着通道爬行,直到你能够直立起来。在你继续通过这条通道时杀时藏在阴影里的两条蛇。你将来到一个洞穴前,越过它,你将看到一个由一些猴子看守的开关。扳下它后将开启一个金门,然后设法回到车子上。骑着它直到你来到存盘宝石旁。

在此时你必须仍在主道上行驶。你可选择右边的一条重要的捷径,它可以使你迅速的通过此关,但一旦选择了它,你将错过几处秘密,从而失去玩隐藏关的机会。如果你坚持走捷径,以下这条路线的简介。

捷径:将车子沿着一条崎岖不平的斜坡向下行驶,然后越过小河。你将在一条隧道前停下,一只猴子随后将带着一个药包来到这儿。杀掉这只猴子以及可能出现的任何它的朋友,然后继续沿着通道走直至你来到一个有两个出口的绿色悬崖旁,两条人口都要进去巡视一下,但小心提防伺机袭击你的蛇。

上面一个人口是通向一个小房间的,你可以爬进去,取得第一把大门钥匙。随着沿着绿色通道爬进去,它将通向聚集着许多猴子的一条走廊和上锁的大门。你要跳起来,攀着大厅末端的平台,以离开大厅。在大厅外你可以发现大门,其附近有一些非常危险的流沙。在取得存盘宝石后你将看见一个陡峭的斜面,向后翻个筋斗跳上斜面,在你开始下滑之前抓紧其边缘。

跳离斜面你可以抓紧一个柱子,沿着它向上爬,爬到顶部后,跳到树枝上,然后进人墙上的开口,在这里你将发现一些树枝和一个平台。杀掉挡着你路的猴子,然后向左边跳跃几次,从另一个平台上取得一些弹药。右面有一间房子,里面有第二把大门钥匙和一些猴子。当你走下楼梯时要提防那些会喷火的石像,然后扳下开关,打开

外面的大门。许多猴子将出现在你的视野里,但他们不会是个很大的麻烦。

返回至有平台和上锁大门的大厅里,并打开大门。返回至你的车子旁,骑上它,勇敢的越过流沙。绕着你获得第二把钥匙的房子行驶,然后进入河边的丛林中。你或者可以最后跳跃一次,越过小河回到主道上,这会快一些,但你会错过一些秘密。

正常路线:沿着斜坡的右边行驶,作一次大的跳跃。在你落地后将你的车子驶向墙以减速,否则你可能会发生严重的事故。接着沿斜坡往上走,然后向右转。你将会来一个大房间,在它的地板上有一个大洞,进入这个洞,一直走,在洞外有一个斜坡。坚持走右边,当你到了斜坡的上面时停下来,下车。走上斜坡,你将发现下一个秘密。

你将会发现在平台上有一些弹药,然后跳上去,来到只能爬行的道上,你将发现秘密3:鱼叉和一个存盘宝石。返回到你的车子上,然后沿着斜坡走,直至你来到一个大厅中,它从两个方向被分开。其实两条通道都通向一个地方,在其上方有一个存盘宝石,你骑着车越过另一个斜面。在你起跳前你必须沿着环绕着几个急拐弯的斜坡向上行驶。自然在这个斜坡中间有一个大洞,你应该能够加速越过它。

抛掉你的车子,取得存盘宝石,然后准备好寻找下一个秘密。延着附近的梯子往下爬。从悬崖上眺望你将看到秘密在左边的平台处。沿着上面的平台,跳越过到下一个平台的深坑。你应该小心提防上面的秃鹰。跑跳跃至下一个斜坡上,接着再跳动,抓住边缘,爬上去,然后慢慢爬行,找到秘密4。退出时,只要向后跳到斜坡上,再跳跃进一次,回到十字路口。

从瀑布上方的平台上你将能够看见右下方的一个小平台。向下跳到平台上,迅速的杀掉袭击你的三只秃鹰。一些弹药在平台上,你也会看到一个裂口,它通向秘密5。长跳,抓住平台的边缘向右摇摆,继续穿过瀑布,爬上岩石,结束此关。

印度:凯力亚洞穴

秘密地点:无

此关大致上来说是一个大迷宫,我将按我走的方向尽详细的说明一番。在我提出的解决方案之外这里还有更多的通道你可以探险一番。我只是列出一些但不是唯一的,通过此关的有效办法。

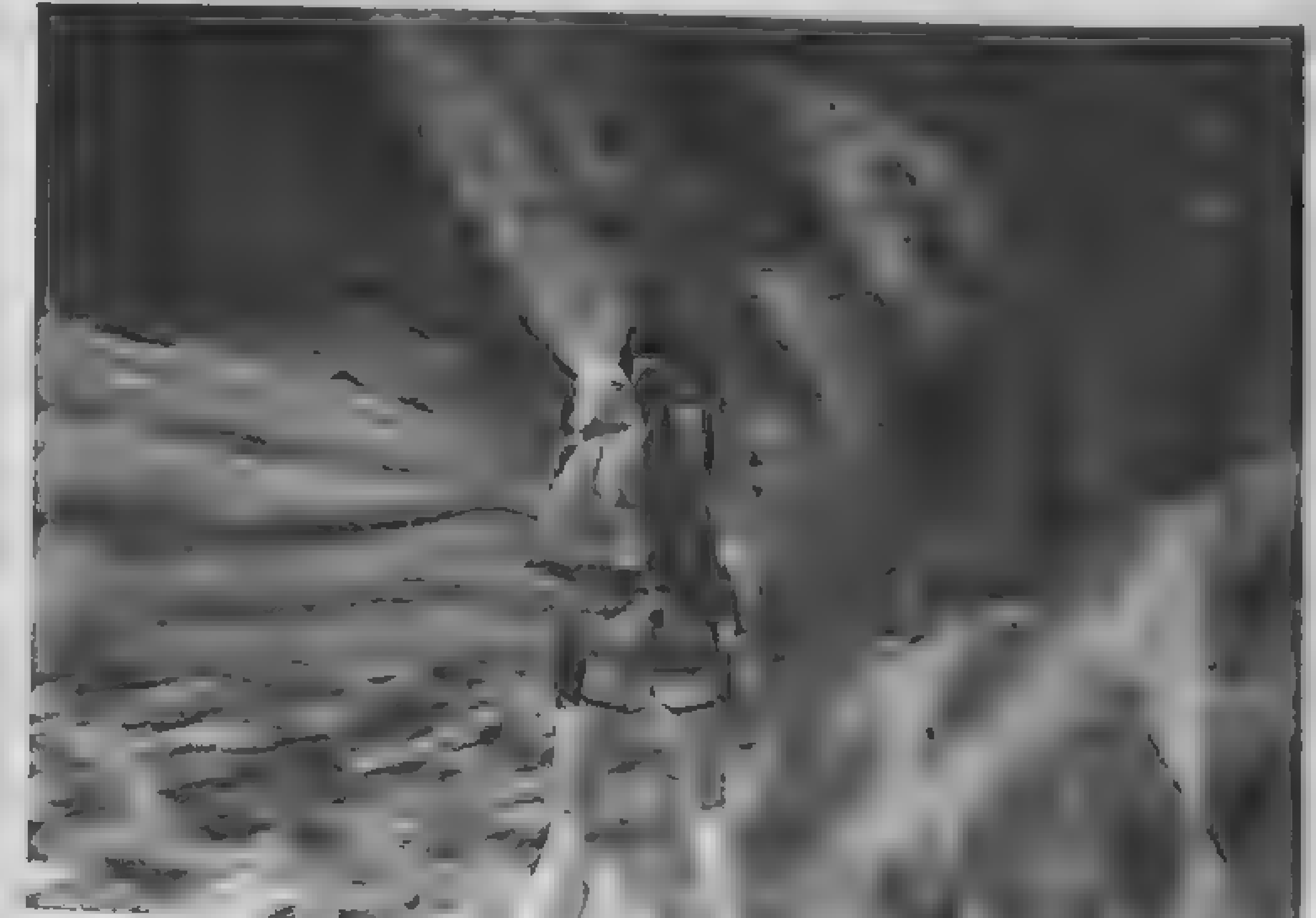
在第一个十字路口,向左走,取得火折子。下一个十字路口在左边是一条只供爬行的小道,而右边则是通向两个死角的路。左边的爬行小道可通向一个大厅,所以沿着它走,直至你到达地板上的一个洞旁。跳入洞内,取得更多的火折子,然后爬出来,返回至这关的起点,选择右边那条路。

短暂的爬行后,你将跑下一个斜坡,后面有一块大石头追着你,你必须疾跑,不要让后面的石头压上你,但在坡底时你急转弯,摆脱岩石的追赶。现在你可以去左边,开始探索这条小道。你将会注意到右边有一个你可能会用到的小壁橱。在你行进之前你可以点亮一个火折子。接着沿着大厅往下走,当你听见石头朝你的方向滚动时,就地一滚,跑回到那个壁橱里,躲避那块石头。

现在接着沿大厅走下去,跳起,抓住平台边缘,爬上去,然后爬进接下去的一系列小路。在你在左边的拐角处探险时小心蛇。返回至爬行小道,继续朝右边的小道前进,它弯弯曲曲的绕到左边的一个死角处,这里有一些子弹。返回至三叉路口,选择正对着爬行小道的那条路(或向右转)。沿着大厅走,直到你看到一个向上升起的地板。向左看你将会注意到一块石块,你可以推开它,越过升起的地板,露出一条通向右边的道路。沿大厅走,在一个十字路口向右转,在下一个十字路口朝左转,最后再朝右转。你将会来到一个死角,在这里地板上有一个洞。

跳入这个洞,沿着这个新出现的大厅走,它将通向另一个爬行小道。经过它,来到另一个十字路口。沿着大厅走,直到你来到一个有一些火折子、一个洞、一个存盘宝石的房间。越过这个洞,取得存盘宝石,然后安全的跳入洞内。

呀!至少有四条以上的蛇包围着你。只要你站在房间的中间的植物上,你将是安全的。在房间的另一端的两个斜坡上有更多的毒蛇在等着你,还有一个滚动的大石头增加刺激。最好的办法就是避开大石头,然后杀死毒蛇。如果你想一次性干完这两条事,你肯定会被咬。当你杀死余下六条毒蛇后,沿着大石头滚过的大厅走,取得药包和存盘宝石。



滑下斜坡,与老怪碰面。朝左边走,准备做一系列的跳跃和射击。保持背对着墙,一直移动和跳跃以躲过他的自导引导弹。当他死后你可以在平台上找到枪榴弹发射器和枪榴弹。不要急于去取这些。因为枪榴弹对你消灭老怪不会有什么帮助。最后走到中心的平台上,取得 Infada 神像,结束你在印度的探险。

伦敦:泰晤士码头

秘密地点:5个

在你开始你在伦敦的探险时,检查通向右边的斜墙,在这里你将发现第一个秘密。在你使用箱子爬过这堵墙之前进行一次跑跳,取得弹药和存盘宝石。向下跳至起重机上,然后落至称锤上,最后跳起抓住梯子爬上去。避开带刺铁丝网,并设法落至倾斜的屋顶上。最后穿过余下的带刺铁丝网,并杀死耗子,找到秘密1。

返回至起重机,然后设法回到这一关开始的地方。现在从走道上吊行着,直到你发现下面有一个斜坡和一个开关。跳到斜坡上,然后起跳,抓紧平台的边缘爬上去,扳下开关。跳起抓紧另一个平台的边缘爬上去,取得药包,然后滑到你刚刚扳下开关开启的绿色的门前。

在这个黑暗地区的平台的第二部分上步行时,它将会倒塌,因此疾跑或翻滚来通过它,来到下一个比较结实的部分。起跳,抓住下一个平台的边缘爬上去,杀掉上面那个人,这样你就可以获得他的烟道房间的钥匙。返回至平台后,跳下抓住下面的平台。按下按钮来打开出口,然后向右摇摆着离开这儿。

返回至绿色的活板门,在你小心的向下跳入前扳下右边的开关。在你被一只乌鸦袭击的同时你将会发现绿色的门上有一个平台。当危胁过去后,沿平台摇摆找到两条爬行小道。第二条是秘密2的所在。现在返回至有绿色小门的平台并爬入黑暗的爬行小道,继续向右行进。

按下下一个按钮,通过爬行小道返回去发现另一个按钮,它可以移开脚手架。走到平台的另一端,安全的落至下面的斜坡上,并设法来到一楼的地面上。杀掉狙击兵后,你将会获得一些火折子和一个存盘宝石,然后爬过一堆箱子返回至上面的平台。找到梯子,并使用它返回至这一关的起点。

扳下开关后再次跳到在绿色小门上面的平台。在裂缝边缘摇荡着向右边前进,然后沿着小路走,直到它出现了岔口。选择低一点的通道,然后你将发现下面有一个脚手架。在右边有你先前就见过的按钮。按下它,脚手架将升高,这样你就可以接近烟道房间的大门。跳到脚手架上并吊在半空中,这样你的头就不会碰到雨篷上。一只乌鸦将出现,杀了它之后你就可以进入烟道之屋了。

得到存盘宝石后,按下按钮,这将会火舌喷入屋里。计时穿过火焰退出。安全的从脚手架上跳落至主道上,然后返回至岔口处,这次选择上面的那条路。你将会发现有一个洞现在开启了,这是因为你在烟道房间里按下了那个按钮。

在你跳入那个洞之前,取走在上面平台上的一些弹药。跳起抓住平台的边缘并爬上去,取得弹药。向左顺着斜坡滑下至平台上。向下跳,取得秘密3:一枚火箭后向上爬回去,然后跳入洞内。

顺着通道走,然后起跳,抓住平台边缘爬上去,取得存盘宝石后,继续向下来到倾斜的通道处。在你下滑之前取走药包,然后向下跳入另一个房间里,要迅速消灭这里的看守。你现在已来到水控制室,这里有一个难题要解决。

在这个房间里有两个水池,一个是满的,另一个是空的。这里还有一条通向左边的走廊,你现在还不可以踏上这条路。扳下开关,给空池内充满水,然后跳进去,游到下面得到一些东西,扳下第二个开关,这将开启在满的水池内的一扇门。返回到水面上再一次扳下开关,使你开启的那扇门所在的水池内的水面降低。潜入水中,游过危险的刀刃,在你游近它时它将会减速让你通过。继续沿着通道走,经过一些风扇,在主厅末端一个死角处找到一个爬行小道。跳到下面的通道里,走入一个黑暗的房间里。

将网孔箱子拔出后,将它沿着走道推动,使发动机粉碎墙上的控制板。注意每移动箱子一次,你需要后退以防万一...你在电灯开关处将会发现一个存盘宝石。你将一些有关的系统短路后,在水控制室的玻璃控制板将会升起,你就能走近按钮了。

你现在应该已经进入左边的发红光大厅了。沿着大厅走,并游上去杀死另一个看守,按下按钮升起第二个玻璃罩。返回至水控制室,使用猴摆通过现在已经干涸的水池。在你按下第二个按钮后,返回至你刚刚用猴摆通过的水池,并向下游到水下隧道里,在这里你将发现一些鱼叉。当你来到一片空地上,取走一些物品后,退出走廊。

沿着这条通道,穿过带刺铁丝网,并跳到起重机平台上,再跳到墙上。在教堂的圆屋顶上寻找守护着这关最后两个秘密的那个狙击者。找到可移动的石块,推开它,你现在可以利用它爬到上面的平台上,你可以获得一个药包,也就是秘密4,然后一个跑跳,你可以跳到远处的斜坡上,在这儿你可以获得教堂的钥匙(这将在隐藏关里使用)。

在你离开之前,检查左边的栅栏,并注意缺口处。爬下梯子,顺着小路找到秘密5:一个药包,然后爬上去,然后离开圆屋顶,结束此关。

伦敦:爱尔德伍奇

秘密地点:5个

在这关开始时你抓住平台的边缘爬上去,取走上面的散弹猎枪子弹,随后跳入地道中。炸开在第一个大厅里的栅栏,爬入上部,在这里你将发现一些东西。杀掉任何鬼鬼祟祟靠近你的东西——在这关里有

许多老鼠。四处走动,推开可攀爬的箱子,然后落至售票亭内,杀掉蜂涌而至的老鼠,然后爬上售票亭上方的开口,你将发现维修室的钥匙。从大门处离开,踏上右边的自动扶梯。跃过小坑,然后朝门的方向走去.

按下房间里的按钮,灯亮了,你将会发现一枚古老的硬币躺在轨道旁。跳到低处的轨道,然后疾跑,向右躲避呼啸而至的火车。你现在应该处于一个红房间里,在这关里你将多次见到它。取走所有的东西,然后爬上梯子,向后跳到平台上。猴摆穿过天花板,然后往右转,向下跳到墙上。

向下安全落至训练室里,然后当你脚下的地板向下落时跳到左边的人行道上,滑行,起跳,抓住平台的边缘,吊在上面,当一片刀刃垂下来时向右摆。当你来到右边时,跳下去,抓住斜坡的边缘。爬上向后空翻抓住对面的平台。再向下跳到下一个平台,你将得到秘密1。

背靠着上面的房间,爬到平台上,向右横跨,当火焰熄灭后来到石块前。爬上去,扳下开关以开启红房间里的后门,并且激活另外一个陷阱。向上爬进火车月台上的小房间,杀死一些老鼠,在你向下跳到月台之前取走一些东西。返回至红房间里,向上爬到活板门前。

在这个房间里你需要杀死一个家伙,然后找到一个可以向下跳跃的地方,并拉出箱子以便你可以进入下 个大厅 继续沿着这个大厅走,直至你来到 片有两个按钮的绿色的地方。按下左边的按钮,然后向中间疾跑,来到远处右边的房间以取得第一把所罗门钥匙。在你穿过红房间回来的路上,猴摆进入训练室来取得第二把所罗门钥匙,它在训练室上面的大厅内

朝着售票亭回去,使用那个硬币买一张票。察看另外的自动扶梯,并且杀死所有挡着你的路的东西。当你发现泥流时你应该也能看见一个你可以炸开的栅栏。跳到里面,发现秘密2。然后沿着轨道往下走,向右边的看守射击。迅速向他开枪,否则他将逃走,并启动一列火车来碾你。

在这个小房间里,找到一个按钮,按下它,你将可以进入下一个谜题房间里。在轨道上有一个壁橱会打开,你可以取得(或使用)里面的存盘宝石,然后你必须解决下一个难题。下一个房间就比较难对付。你先按下在大厅里右边的按钮,然后沿着长长的大厅走,在一个左拐弯处按下下一个按钮。一个房间将打开,进入,按下左边的按钮,然后返回至大厅,在转弯处四处找到右边的一个按钮。按下它,然后往回走,找到第一个按钮,按下它之前你应该由原路回到长长的大厅内并再次按下那个按钮。现在你应该可以进入 Mason 的房间。否则的话——希望你在这之前存了盘

在 Mason 的房间里你首先想得到的第一件东西,除了存盘宝石之外,应该是乌兹枪 一些地板将会崩塌,所以你要小心提防 在窗帘后面就是华丽之星。你可以跑过去取它,但你必须跳回来,因为你后面的地板会崩塌。使用那两条所罗门钥匙,你可以取得共济会棒槌。在你取这些东西时小心提防袭击你的狗。

你在 Mason 的房间里将发现第二扇门,在这里你可以游到一个新的地方。奔跑,跳跃,抓住墙上的裂缝并向右摆动。向天花板跳去,然后落至爬行小道处,继续前进直至你来到障碍前。现在你买的票可以派上用场了,同时你用枪对付袭击你的老鼠。在大门前使用华丽之星以取得秘密3。在你沿着上面的大厅去自动扶梯之前做好进行一些快速激烈的战斗的准备。

继续走到锁着的门前,然后使用共济会棒槌来打开大门,沿着大厅行走,直到你来到火车上。杀死守卫,然后在黑暗中寻找更多的有用的东西以及秘密4。走进火车内并按下按钮,然后沿着通向这一关最后结局的通道行走,但不要立即离开这一关.

你将会看见一个家伙举着火把从大厅跑开。跟在他后面,但是不要向他开枪。因为他是你找到这关内最后一个秘密的"票根"。当你跑到拐角处,将有两个家伙向你袭击。杀掉他们,然后按下小房间里的两个按钮,打开红房间里的最后一个秘密。乘火车由原路回去,穿过一个天桥,走入一个活板门。回到红房间里你现在将会看见一个刚刚打开的门,里面有许多东西,并且在左边十字路口有一些供你练习射击的靶子。这里有秘密物品5,取走它后,你可以前面任何一个斜坡回到有两个按钮的那个房间,离开这关。

伦敦:法官的大门

秘密地点:6个

现在你应该记住的最重要的事就是现

COMPUTER & GAME 攻略手记

在出现的任何精灵都是"朋友",就象古墓丽影2中出现的和尚。只要你不理会他们,他们也不会理会你的。

选择有两个游泳池的左边走,滑到下面的房间里。在右边的平台爬上去,然后落至裂口里,最后来在地面上,在这里你要通过一些带刺铁丝网。在裂口变宽的地方停止下来,来到一片黑暗的地方,这里也就是秘密1所在。通过天花板上的一个洞退出,然后拐角附近跳动,抓住斜坡的边缘,越过带刺铁丝网,从上面回去。

按下按钮,打开活板门,然后爬到通道处,取得药包后,跳跃,向上爬到网上。当你来到绿色的大门上;向后做一个后空翻跳跃,来你后面的平台上。向后跃起,转身来到你后面的梯子处,爬上去,下落,抓紧平台边缘,吊在上面。在平台处爬上,找到秘密2。

爬到网上,爬行至通道的末端,这儿隐藏着一些弹药。然后由来路向回爬行,直到你能够直立起来,向下落至房间里,在这儿你可以找到一块可移动的石块。杀死守卫,把石块移至轨道另一边,以便你能够进入到下一个地区。

你现在应该处于埃及区内,附近有一个梯子。爬上去,并进入开口。沿着通道走,并移动箱子,以便你能够爬上去,跳跃,抓紧边缘,来到出口。现在利用柱子来到左上方的平台。顺着红色的斜厅下滑,来到一个有石块的房间,将石块挪到中间,然后返回至埃及房间。爬上柱子,找到梯子左边墙上的开关。跑跳,抓住边缘,降低你的弧度,落至平台上。按下开关,关上梯子大门。

猴摆接近两个壁橱,在这里你将得到存盘宝石,并发现一个开关,它可以开启你上面的大门。利用梯子和左边的各式平台爬到这个房间的顶部。一路上你将得到一些东西。在斜坡顶部你滑下去并跳起抓住走道。当下方的地板露出一条路给你时,再次下滑并跳起。在你继续前进之前你应该可以获得防腐液体。

杀死上面的守卫,然后进入爬行小道,它将通向下一个房间。当你退出这个房间进入下个房间时,一个持枪者将向你射击,迅速的杀死他,找到藏在门后的火箭,然后走向斯芬克司之屋。猴摆穿行来到平台上,取得存盘宝石,然后落至斯芬克司的头上。

走向左后方的拐角,原地起跳至一个小平台上,这上面有一个药包。先跳至附近的柱子上,然后跑跳,抓住斜坡的边缘。爬上斜坡,下滑,然后跳到平台上,在这里你将会看到另一块存盘宝石,并获得秘密3。

一旦你到达底部,杀掉一切敌人,然后前后移动箱子。站在第一个平台上,爬到其中一个箱子上,接近上面的通道,这宣告你将获得秘密4。起跳,抓住蓝色平台的边缘,然后跳下以返回。移开另一个箱子,返回至这一关的开始处,在这儿你可以在典礼圣坛上使用防腐液体,以开启下一条通道。

潜入并找到一个水下推动器 UPV。朝右走,找到开口,进入箱子下面的洞内,一条鳄鱼靠近你。一旦进入,旋转游动,在鳄鱼向你靠近时向它射击。取走附近所有的东西,不要忘记游出水面呼吸。一阵很强的水流将你吸入右边的一个新的地方。沿着这条通道,透过玻璃,看到下一处秘密,将控制杆扳向右边,按下上面的按钮,开启延续这条通道的下一条通道。

当你继续沿着这条通道向右走会进入一片很大的地区。在右边第二个拐弯处可以呼吸一下新鲜空气,在其下面有一个房间,里面有一个开关。邻近这个房间的墙内有一个小壁橱,其中有一些东西,也就是秘密5。

返回至水下地区,沿着狭窄的大厅走下去。爬上右边的平台,停留在低处。你最后将发现秘密6就在水下的右边,但是你必须迅速杀死蛙人,否则他将封锁秘密6,你将不能取得它。选择通向大片地区的水下隧道进入,这里你可以找到许多东西,扳下开关,将打开大门。在左上角拐角处有新鲜空气,你每潜入一次就需要呼吸一次。

当你扳下最后一个开关,风口左边的出口将开启。一小队蛙人将蜂拥而至。迅速离开这个地区。当你来到水路时,拉动控制杆来熄灭燃烧的平台上的火焰。避开活塞,猴摆至瀑布里的开口。使用锅炉房的钥匙来打来通向水下小屋的后门。

跟着机器向左走,杀掉一些守卫。小路将通向一个死角,但附近有一条爬行小道是通向下一个地区的。跑跳,抓住平台的边缘爬上去。当你来到一个紫色的平台上,现在你该开始挑战下一关以及其中的老怪了。

伦敦:城市

秘密地点:1个

这整个一关可以说是与索菲亚的大战。注意隐藏自己,除了在她不得不更换她的能量螺丝时的短暂时间内。

你从办公室开始,当你接近大厅末端时战斗也就开始了。朝着斜坡跑,然后停下,转身。不用猴摆,只要跑跳,抓住边缘,越过缺口。爬上柱子,然后猴摆停下。

如果你朝远离索菲亚的方向看,你将会发现一个金属箱子,越过其边缘看,你将会发现此关唯一的秘密。后退,从墙上吊下来,然后跳起,抓住下一个平台的边缘爬上去,在一个壁橱前停下,取得一些东西,并找到秘密1。当你已准备好返回战斗时,悬挂着,落至下面的地板上。

爬回至有金属箱子的平台上,找到远离秘密所在地的狭小通道里。沿着它来到一个按钮前,按下它。就地一滚,迅速往回跑,以躲避从上面逼近的火舌。你现在应该看到一个通向上面平台的打大的大门。爬上平台,沿着狭小通道来到梯子旁。在梯子的按钮旁等候,当你听见索菲亚更换其能量螺丝的声音时,开始爬上梯子。爬上顶部后,如果安全的话,进入右边的空间取走药包,爬行出来,然后进入爬行小道的顶部。

沿着上面的狭小走道奔跑,跑跳,抓住远处平台的边缘并爬上去。朝墙上的保险

盒靠近。将一些子弹射向盒内，彻底的解决掉索菲亚。穿过小路就可以看见四大遗址之一。但是你前面的道路被电流隔断。穿过上面的狭小走道返回至爬行小道，轻轻跳过街道。注意已通电的地区，爬上一个高高的木头箱子上，然后跳到另一个箱子上。爬过箱子至遗址的右边找到主电源开关。推上它切断电源，然后安全的取走你的神像。这就是一切——我希望你在伦敦过得愉快。

内华达州：内华达大沙漠

秘密地点：3个

天上的秃鹰，地上的毒蛇，都是你沙漠里的大敌。在你起点的右边有一条毒蛇守护着一枚火箭。涉水进入一条通道，你将发现一块你可以推开的石头。取走弹药并沿着小路走下去。再跳跃两次你将来到中间的平台上，然后从这儿跳下去，到达下面的地区。毒蛇守护着秘密1。在你杀死它们并取得秘密1之前不要让它们将你逼进你身后的带刺铁丝网内。

要离开这个地区你需要推动你先前移动过的石块，然后跳至你下面的平台上。跑跳起，抓住平台的边缘离开。接着走，直到你看到一个金属斜道，然后向右，跳到附近的平台上。杀死藏在灌木丛中的毒蛇，然后边跑边跳至下一个平台上。跑向平台右端，跳至下面一个平台，继续前进，直到你下落后捡到一个药包。

往回向上爬，继续朝岩石行进，你可奔跑，跳跃，抓住边缘爬上去，这样来到了一个个的岩石旁，在这里你杀死另一条毒蛇，来到斜道的顶部。跳入斜道里，并落入水中。一直游泳，直到你能浮出水面呼吸空气并爬出水中。朝四周看看，找到通向远离瀑布的方向的小路。

沿着小路行走，抵御秃鹰的袭击。将来你还要两次踏上这条路，所以你需要习惯第一次旅途中所做的跳跃和攀登。继续前进，直到你来到一个高高的平台。

做一次跑跳，跨过峡谷，向下爬至下一个秘密所在的位置。爬下梯子，靠右边停下。从梯子上跳下，迅速抓住裂口的边缘，向右摆动直到你可以爬到平台上并取得秘密2。跳到下面的水中，取得所有隐藏于水下和瀑布附近的一些壁龛里的所有宝物。

爬上瀑布附近的红色岩石，从而离开水面。在岩石顶部跑跳到你面前横过的斜坡，然后再次踏上那条你将走三次的小道，这是第二次经过。这次选择上面的通道，杀死藏在灌木丛中的毒蛇。跳跃过岩石，避免掉入平台上的洞里。往下跳，抓住下面裂口的边缘，向左摆动直到你可以爬到平台上。跳起，向上抓紧面对你的岩石，跃摆至悬崖表面，然后向左爬上悬崖。

取走存盘宝石，然后找到下面平台上的火折子和黄色炸药。看来你需要一把雷管钥匙，所以一直往前走。朝着瀑布，跳到斜坡上，当你下滑时抓紧其边缘。爬到下面的平台上，继续沿着悬崖走，直到你可以跨越岩石的表面并爬到顶部。勇敢的向后跳，越过平坦的岩石，然后再跳，抓住两个瀑布间的斜坡边缘。当你爬上斜坡，你将朝着平台的方向下滑，你要跳起，抓住平台的边缘爬上去。取走弹药后跳到裂缝边，向右摆动身体。当你摆到一个较大的视野角度时，下落并跳起，后空翻越过水面。

当你逆流而上时，一直沿着平台跳跃。你将遇到一个有水车的大洞。左岸上的一块大石后藏着另一条毒蛇。在其对面的岩石下爬行，爬上梯子，取得秘密3。向左爬，向下落至地板上，杀死一条蛇。返回岸边作进一步考察。

在水车的左边有一个房间，备有升降机。在这里你将找到雷管钥匙，它由一个家伙看守着。干掉他，然后爬上水车，沿着渠道来到一片开阔的地区。在这里小心还有几只秃鹰。潜入水中，在水下往右游，你将找到一个开关，它可以开启一个大门，它通向的房间内有一些弹药。扳下另一个开关，开启水下通道，进入寻找藏在上面黑暗的墙上的开关。扳下它，然后通过通道往回游，当你回到上面的大厅的路上扳下另一个开关。

找到最后一个开关并扳下它来开动水车。往回走，在干涸的河床取走一些东西。利用上方的一个平台向下跳到河床上。你将发现一块石头躺在这儿，它将可以帮助你到达瀑布的后面。当你取到你所想要的一切东西，通过水车返回至升降机上。

杀死看守，取走他看守的雷管，然后经过长途跋涉回到有黄色炸药的平台上。你现在准备好了一切引爆所必需的东西，但你要小心正要滚下将你压扁的大石头。当你引爆黄色炸药后跳到左边，躲过石头。搜索爆炸后的地区，爬上一个新平台，进入下一个地区。

绕过栅栏朝左走，爬入黑暗的通道内。继续走直到小路出现岔口，爬上上面的平台。跃入水中，四处游动，寻找藏在隧道里和柱子后面的两个开关。按下两个开关，通过栅栏返回到外面。沿着大洞往下走，杀掉毒蛇，扳下建筑物里的另一个开关。

再一次走入黑暗的通道，这一次选择下面的小路。杀死一些看守，然后跃过栅栏来到箱子前，注意与嗡嗡响的通电栅栏保持一段距离，这时更多的看守出现与你战斗。搜索附近的建筑物，找到由一些看守看着的无线电导航自行车和一扇上锁的门。向他们射击，杀死他们后，就可以得到那辆车子了。

利用箱子和栅栏爬上下一个建筑物的屋顶，取得通行证。你也可以骑着车子跳跃至屋顶上。但这很危险，在你尝试这样做时你可能会死几次。返回至锁旁，利用通行证打开大门。立即后跳，切断通电栅栏的电源。按下主门旁的按钮，骑上你的车子，骑出这个地区。沿着洞穴，跃过栅栏，离开沙漠地区。

内华达州：高度机密化合物

秘密地点：2个

在这关开始时你没有任何装备（除了存盘宝石）。只要你不跟囚犯惹麻烦，你将有更多的盟友。在这关里他们将帮助你杀

掉无数看守，所以只要诱骗看守，将他们引向至监狱的同住者身旁，他们将会更好的对付这些看守。

跳进窗户里，吸引附近看守的注意力。当他靠近你时，疾跑越过他并越过外面的栏杆。当他追着你的时候，你跑回楼上，跑向你的单人房，扳下附近的开关，放出你的“邻居”，他将会为你打发这个看守。现在是引起一场监狱暴动的时候了，打开余下所有的门，放出所有监狱的罪犯。仔细确认单人房的门已经打开，当囚犯们都自由后从这里进去。

这个房间有一个箱子，要取得第一个秘密将进行一系列复杂的顺序动作，而这个箱子就标志着第一步。推开这个箱子可找到一条爬行小道。爬进去并推动下一个箱子，这样可以将你先前的箱子向通道后面拉动，因此你现在可以看见你右边的爬行小道了。拉动你的第二个箱子二次，然后往回爬，取得药包，也就是秘密1。

选择这个单人房外面的通道，跳起并抓紧上面的走道。跃过带刺铁丝网，继续前进。你需要路过一些带刺铁丝网，来到下一个开关前，然后利用附近的平台，到达活板门前。你将会发现在左边半路上有一个平台。沿着黑暗通道前进，跃过第一个活板门上，然后走入一个小房间，向下跳入活板门中，进入控制中心。按下这里的按钮，观看一场一小群囚犯对看守的战斗，当所有都结束后你将获得一张安全通行证。

找到餐厅，选择左边的门，找到一些大箱子。找到后推动这些可移动的箱子至天花板中洞穴下，然后爬上去，跳到这管子上找到并扳下开关。你现在可以游入有箱子的房间内，再游入天花板的另一个洞里，这样你就来到了厨房里。设法来到有红色地板的房间里，在你到达两个门前一直沿着走道继续行走。注意避开带刺铁丝网坑。

黄色的屋子里有一个开关可以熄灭厨房里的火焰。返回并跳入厨房里，打开另一端的门。顺便走到拐角处，打开右边的门，然后向后疾跑回厨房里。先朝右，然后朝左进入大厅里。由原路回到囚犯所在的地方，让他们来对付那些追着你的看守。当一切都安全后，返回到看守出现的那个门前，并在这个房间里开始探险。

你将会看见一个开关，它能够开启烤架上的通风孔。跳到裂口上，使你能够向左摆动身体，并从斜坡上跳到跨过小坑的平台上。通过爬行小道。沿着走廊行走，直到你看见一个囚犯在大厅里。继续走到绿色通道处，等看守走过去。当他走到左边时你向右疾跑，在他转身之前跑到他的视野范围之外。朝右走，避开下一个看守，穿过开阔的地区，进入底部的监狱地区。

打开单人房放出另一个囚犯，他将沿着大厅离开。跟在他后面，当他与看守争斗时你可以取走一张安全通行证，利用它你可以打开附近的一扇大门。沿着一条很大的通道继续前进，当看守发现你的时候，把他引到左边的大厅。打开通道里的单人房，当囚犯与看守打完架后，取走看守的钥匙。这把钥匙正好是那片开阔的地区后锁的钥匙。

当你经过下面的看守时，你需要立即蹲入并爬入一条爬行小道里，朝着开关的方向前进。等待看守来到左边，然后扳下开关，在看守向你开枪之前跃过红色的激光，进入大厅。继续沿着这个大厅来到下一个房间。在走道上安全向下跳到最低的承梁上，再向下跳到地面上。爬上梯子来到有一个看守值班的走廊里。他是看守这一关最后一个秘密的，所以当你有一些武器之后必须返回到这里。

悄悄地越过看守，返回至红色通道，使用安全通行证打开锁，爬上梯子。按下按钮打开小门。这附近也有一个开关，它是用关闭这扇门的。在任何情况下你都不能按下这个按钮，否则你将永远无法取得最后一个秘密。潜入水中，取得存盘宝石。

游过长长的通道，直到你能够爬上岸，并跃过激光射线，来到平台上。你现在处于货物区，你可以向左爬上一些箱子，在一个小房间里找到你的手枪和沙漠之鹰。当你离开这个房间时，小心一个非常危险的炮台。悬在上面向右行，然后疾跑，直到你听不见枪声了。然后你可以爬上箱子，朝最后一个秘密处前进。

朝着你没有关上的门走去，通过一个很大的盘子来到主地板上。然后步入你以前偷偷摸摸经过的看守的大厅里，消灭他。取得他的安全通行证，并打开大厅末端的门。远处的短通道就藏有秘密2：一个枪榴弹发射器。

返回至货物房间，这一次是走上斜坡，取出你心爱的武器，干掉看守。扫清威胁后，爬上梯子，找到右边的按钮。如果按下左边的按钮，将会有许多看守蜂拥而至，这对于竭力节约弹药的你来说并不是一件好事。爬到箱子上，以便使你能够到达货物区的上面的平台，然后猴摆到下一个平台。杀掉下一个看守，取得他的安全通行证，以便你能够打开锁着的大门。消灭一小队看守后，爬入卡车内，离开这一关，朝第51区的方向行进。

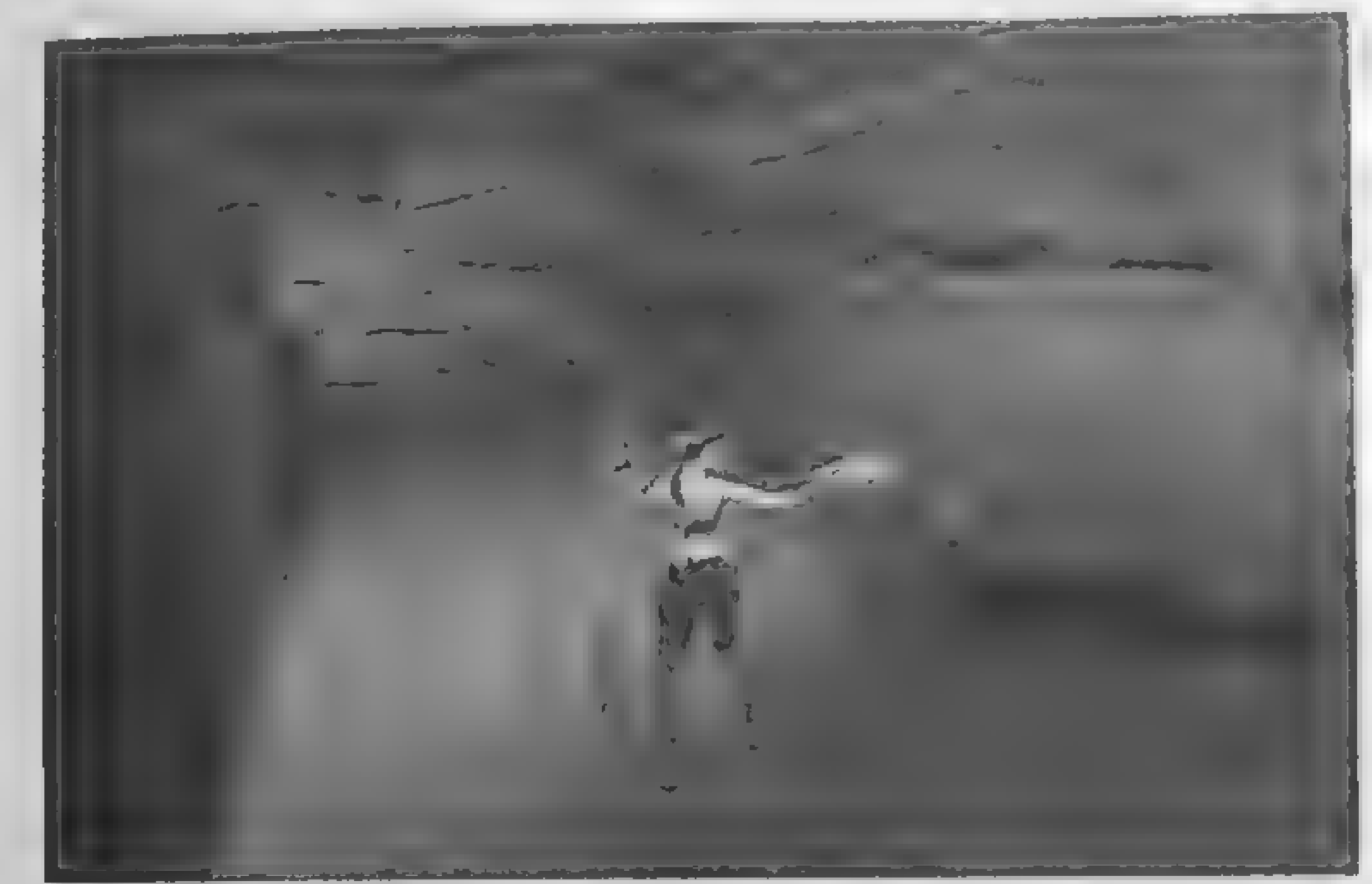
内华达州：第51区

秘密地点：3个

玩这一关的关键在于你要迅速的消灭你的敌人。他们不一定都会袭击你，但他们会冲到离他们最近的警报开关处要求增援。使用你的“沙漠之鹰”，你可以远距离快速消灭这些家伙。

当你抵达后，从卡车上下来，从附近的板条箱内取走你要的东西。追赶看守，在他按下警报开关前杀掉他。取走MP5，并按下按钮(不是警报开关)，开启壁炉，你可以爬进去，取走药包。

下一个地区内有激光陷阱（它们随处存在，随时都需要提高警惕）。进入爬行小道，向左爬去，取得药包。当激光移开后，回到隧道里。等候，直到激光往上移动后，你跑到平台上，抓紧边缘移动，当你离开回转的激光的扫描区内后停下。当看守向右走过时，爬出通道，在他按下警报开关之前迅速消灭它。



你马上会来到一个有激光机关的塔楼上，你只要爬人墙上的洞内就可以轻易的避开激光。沿着通道前进，杀死另一个看守，继续前进，直到你发现在活板门上方有一个开关。按下开关并向下跳下，当你着地后向左转，朝着柱子的右边前进。一个看守已跑向你左边的警报开关处。迅速的干掉他，否则你将错失得到第一个秘密的机会。

收集起散落在地上的枪榴弹，然后向下跳到网状地板上，扳下开关，开启活板门，你将再次下落。杀掉下一个看守，穿过打开的大门，它将通向一条爬行小道，也将是秘密1的所在。取走弹药，穿过活板门跳人下面的大厅里。你立刻干掉另一个看守，然后到拐角四处搜索。

扳下开关，打开一个单人房放出一个囚犯。他离开后将与看守展开激战，此时你可以偷偷溜进去，取走药包。回到长长的通道里，你需要进入爬行小道以避开无数的激光陷阱，并在行进过程中可取得另一个药包和散弹猎枪。杀死在按钮旁的看守，那些按钮是控制前面的陷阱的开关。

在你靠近大门时，看守们将从两边包围你。当你消灭他们后，你在他们其中之一的藏身之处中发现一个开关，它能打开看守另一个藏身之处内的爬行小道。沿着走廊，踏人绿色激光内，激活报警器，杀死画面上出现的闻风而至的看守。在你选择你下面该走哪条小路时，先朝右走，利用墙来躲过上面使用导弹来袭击你的狙击兵。当你杀死他后，取走密码清除磁盘，并回到大厅里，选择左边的通道。

越过激光来到控制台前，使用磁盘使导弹失去作用。现在你可以取走平台上的弹药，并准备好去取下一个秘密

跑跳至导弹间的梯子旁并爬上去。在其顶部向后跳，消灭潜伏在拐角处的狙击兵

通过梁上的缺口跳到狙击兵的藏身处，取走飞机修理库人门钥匙，在他所在的平台的另一端有一个平台，你可以跳上去。你可以炸开墙上一个怪异的栅栏，并爬入隧道里，获得秘密2：一个你很需要的存盘宝石。返回至导弹舱，找到地板上的通道

避开地板上通向发射控制区的洞穴。在你找到锁后使用飞机修理库人门钥匙打开它并进人。在你下落至危险的通电铁轨旁之前杀掉火车月台上的看守。爬上铁丝网，按下按钮，招来火车。从平台上跃进至火车上，然后跳至上面的大厅，猴摆跃上你先前经过时开启的栅栏。警惕激光，等待它们移开后并还没回扫时向下跳。

另一个看守正逃走，寻找援兵。在他取得援助之前杀掉他，然后继续沿着大厅来到下一个地区。绕着飞碟走，警惕那些绿色的电眼，它们将激活那些致命的炮塔。当你抵达第子后，从上面的通道，杀死上面的看守，他会沿着大厅向左跑，那儿有一个警报开关，你最好在他抵达前消灭他。

在有两个按钮的房间内充满机关，十分危险。当你第一次按下这些按钮时，一个看守将至。消灭他之后，你就可以安心来解决谜题。按下左边的按钮，然后向右跳迅速按下右边的按钮，就地一滚，然后利用控制台的白色盖子，来到另一条走道上，跳下地板，跑出门外。

杀死另一个看守，研究那些开关。扳下右边的两个开关，然后扳下左边第二个开关，可以进人飞碟。返回至飞碟内，在你按下按钮后爬上梯子。从梯子上向后跳至椽子上，然后跑跳起，越过一个个椽子，直到你到达飞碟上方的一条狭小走道旁。取走发射密码，返回至我早些时候提及的地板上那个可以通向发射控制区的洞里。

使用你手上的密码来到按钮旁，当你一按下它就向左跳，就地一滚，爬起后接着奔跑。疾跑加速以逃避开呼啸而至的火球。返回至以前的导弹舱，并杀死闻风而至的看守。打开通道，进人，身后的门将关上——深呼吸！继续穿过激光陷阱，消灭狙击兵及所有妨碍你前进的一切人。取得飞碟的钥匙，最后扳下下面的开关，打开活板门

回到飞碟所在的地方，取走地上的东西，然后再爬到椽子上，经过通向飞碟的走道，跑跳起，抓住通向水族馆的开启的大门，里面有秘密物品3：另一块存盘宝石。

你一直等候的最后一刻就是使用飞碟钥匙进人船舱，在这里有更多的看守等着与你激战一场。因为你身后的大门已经关上，你已经没有退路。投人战斗中，并消灭所有敌人(希望如此)，取得飞碟上部的神像，然后你就可以离开内华达州了

[未完待续……]

编辑/游骑兵

攻略指导——

恺撒大帝Ⅲ

■文/郑伟

《恺撒大帝Ⅲ》是 Impression 推出的结合城市建设和科技发展的最佳策略游戏，对喜欢《模拟城市》和《文明》的朋友来说就千万不要错过这个成为 Caesar 的机会。游戏相对前作而言在画面上有大幅的提高，内容也较以前丰富了许多。

《恺撒大帝Ⅲ》有两种游戏模式：一种就象《模拟城市》，选择一个任务建设你的城市，带给你建立罗马城的成就感；另一种就是战役模式，你从一个小小的罗马帝国的执政官，一步一步完成 Caesar 交给你的任务，你的职位会逐渐升迁，最终你的能力超过 Caesar，他就会退位让贤，你就成为新的恺撒大帝。

操作篇

《恺撒大帝Ⅲ》的游戏介面非常类似《模拟城市》，提供鼠标和热键两种操作方式，用鼠标右键单击你的房子，房子里的居民会告诉你这房子为何不能发展，满足他们的要求；同样右击路上的行人，他们会告诉你对这个城市的看法。

游戏控制：

[P]　暂停游戏
[[]　降低游戏速度
[]]　加快游戏速度
方向键　地图滚动
空格键　在 Overlays 状态下切换

快速切换 Overlays 状态（再按相同的快捷键即切换回普通状态）：

[F]　Fire 火灾
[D]　Damage 房屋倒塌
[C]　Crime 犯罪
[T]　Problems 问题
[W]　Water 水源供给范围

有关 Advisors(顾问) 城市管理选项的快捷键（再按相同的快捷键即切换回普通状态）：

[1]　Labor 工作(失业率、调整工资)
[2]　Legion 军事
(查看军队状况，在有战争时才有)
[3]　Emperor 皇帝(皇帝的支持)
[4]　Ratings 等级
(文化、繁荣、和平以及和皇帝的支持)
[5]　Trade 贸易(设置贸易选项)
[6]　Population 人口(人口状态)
[7]　Health 健康(卫生保健业)
[8]　Education 教育(教育水平)
[9]　Entertainment 娱乐(举行节日)
[0]　Religion 宗教(诸神状态)
[-]　Finance 财政(财政收支、税率)
[=]　Chief 首席顾问官
(红色的表示需要尽快改近)

视角控制：

[CTRL] + [F1] [F2] [F3] [F4]
定义地图视角
[F1] [F2] [F3] [F4]
跳到定义的地图视角
[L]　巡视军团

显示控制：

[F6]　Windows 窗口状态
[F7]　640×480 分辨率
[F8]　800×600 分辨率
[F9]　1024×768 分辨率

建设篇

《恺撒大帝Ⅲ》中的建筑物众多，可分为九种不同用处的建筑，分别为行政、文化教育、医疗卫生、娱乐、工程建设、宗教、军事安全、供水、工农业等几种，可供建设的建筑物有几十种之多，下面将建筑物列表如下：

住宅　拆除　道路

供水

Reservoir 蓄水池
Aqueduct 水渠
Fountain 喷泉
Well 水井

医疗卫生

Barber 理发室
Baths 浴室
Doctor 医生诊所
Hospital 医院

宗教

Small temple 小寺庙
- Ceres 谷类女神
- Neptune 尼普顿(海神)
- Mercury 墨丘利神(贸易)
- Mars 战神
- Venus 维纳斯(爱神)

Large temple 大寺庙
- Ceres 谷类女神
- Neptune 尼普顿(海神)
- Mercury 墨丘利神(贸易)
- Mars 战神
- Venus 维纳斯(爱神)

Oracle 神谕

文化教育

School 学校
Academy 研究院
Library 图书馆

娱乐

Theater 戏院
Amphitheater 圆形剧场
Colosseum 罗马大圆形剧场
Hippodrome 跑马场
Gladiator school 格斗学校
Lion house 狮房
Actor colony 表演场
Chariot maker 二轮战车表演

行政

Forum 城镇市场(收税)
Senate 参议院
Governor's house 行政官住所
Governor's house 行政官别墅
Governor's house 行政官宫殿
Small statue 小型雕像
Medium statue 中型雕像
Large statue 大型雕像

工程

Gardens 花园
Plaza 广场
Engineer's post 建筑队
Low bridge 小桥
Ship bridge 大桥
Shipyard 造船所
Dock 贸易码头
Wharf 捕鱼码头

军事安全

Wall 城墙
Tower 塔
Gatehouse 城门
Prefecture 地方官
Fort 堡垒
- Legionaries 军团
- Auxiliaries Javelin 标枪队
- Auxiliaries Mounted 骑兵队

Military academy 军事学院
Barracks 兵营

工农业

Farm 农场
- Wheat 小麦
- Olives 橄榄
- Vines 葡萄
- Vegetables 蔬菜
- Fruit 水果
- Pigs 猪圈

Raw materials 原料生产
- Clay pit 粘土坑
- Marble quarry 大理石采石厂
- Iron mine 铁矿
- Timber yard 木场

Workshop 工厂
- Wine 葡萄酒
- Oil 油
- Weapons 武器
- Furniture 家具
- Pottery 陶器

Market 市场
Granary 谷仓
Warehouse 仓库

游戏开始时首先看看地图，然后心中构思好城市的总体规划，在有外敌的任务中，地图边缘要留出修建Wall(城墙)的地方，空出几格地图做战场；注意耕地的分布，因为Wheat(小麦)、Olives(橄榄)、(Vines)葡萄等农场必需建立在耕地上面；Clay pit （粘土坑)、Marble quarry(大理石采石厂)、Iron mine(铁矿)、Timber yard(伐木场)都需要靠近原材料的产地，工厂和原材料生产以及仓库最好修建近一些以提高生产效率。

每关游戏开始都已经修好了一条路，我们就从这条路开始发展。首先建几条路，再建几十幢房，这时就会有移民拉着车移居到你的城市，建些Engineer's post(建筑队)和Prefecture(地方官)，他们的作用是为你的城市维修房屋和维护城市治安(火灾、犯罪等)，Prefecture(地方官)在干燥的地方要多建一些。接着就要解决你的城市人民的吃饭问题，可以选择种地或是打鱼。种地就先建些Farm(农场)，再建Warehouse(仓库)，建几个Market(市场)来分发食物。

接下来就要解决人民的饮水问题。在《恺撒大帝Ⅲ》中，供水和《模拟城市》中的供电系统一样重要，不能供水的地方经济就停止发展，人民会怨声载道。先要在靠近水源附近修建Reservoir(蓄水池)，再看Overlays中的Water(水源供给范围)选项，哪里缺水就修建Reservoir(蓄水池)并用Aqueduct(水渠)连接起来，当然离水源越远蓄水能力越差，一个河边的蓄水池，最多只能连三个通到内陆的蓄水池，而越下游的蓄水池功能也会逐渐递减。所以离河流较远的地区通常难以获得良好的供水，除非进行更大的投资。Fountain(喷泉)和Well(水井)要根据你的城市合理建设，喷水池必须放在蓄水池的排水范围内，而水井则没有这个限制。每个房屋都需要有水的供应才能妥善发展。

接下来就应该建些卫生宗教等建筑。先建Barber(理发室)、Baths(浴室)、Doctor(医生诊所)、Hospital(医院)等设施，不然发生瘟疫可不是好玩的。这时可以建Forum(城镇市场)，收税来增加你的城市的财政收入。开始时Temple(寺庙)建设要注意平均，每个神一个，让神都高兴。

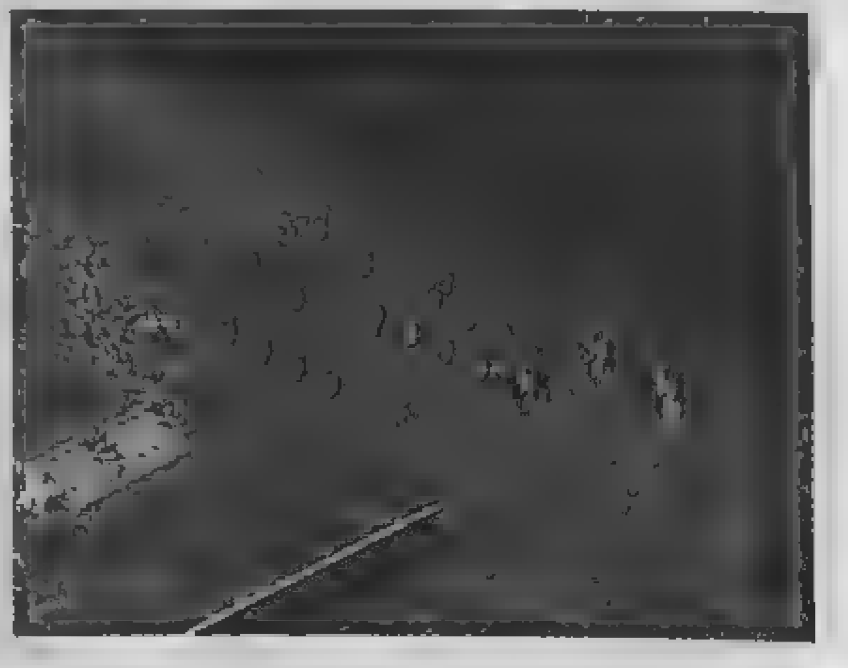
这个时候你的钱肯定已经所剩无几，现在该搞贸易了。建些Market(市场)，如果要做海上交易还要建Dock(码头)。看看贸易地图，红色的城市你都可以和它们进行贸易，和这些城市通商之后，看看这些城市需要什么，你就尽量地生产，最好只出口成品，不要出口原材料，因为成品的价格是原材料的几倍。建设N个Raw materials(原料生产)，再建2N个Workshop(工厂)，尽可能多地出口吧！

经济篇

游戏中各方面都很重要，但经济是其中最重要的，没有钱其它的一切都不可能进行。你作为城市的执政官，你的城市要赚钱才行，当你的负债到5000时，你可就什么也干不了啦。《恺撒大帝Ⅲ》中财政收入主要靠税收和贸易，贸易又占财政收入的大头。首先要看Overlays中的Tax income、Forum税务官能不能走完整个城市及有没有漏税等。税收的多少和房屋的类型有关，越高级的房子收的税越多，在Advisors\Finances (财政)中的Tax可以调整税率，后面第二个百分比可了解全市人民缴税率，如果不到100%，可以通过Overlays\Commerce\Tax income(税收)了解清楚，然后建造Forum，让你的税务官员能走完全城。你也可以调整工资来减少财政支出，同样在Advisors\ Labor处的下面就可见到Wages(工资)项目，你可以用箭头调整工人的工资。你还可以在Advisors(顾问)的Emperor(皇帝)的选单中把你的工资降低或把工资捐给城市。

由于住宅是你税收的唯一来源，所以房子的建设要特别注意，当住宅升级到Villa时，住宅中的居民就变成贵族，它们交的税会更高，但要注意不要都变成贵族，不然你可就没有工人了，贵族的比例在10%就可以了。《恺撒大帝Ⅲ》中共有十九种住宅：

小帐篷 Small tent
大帐篷 Large tent
小型简陋房 Small shack
大型简陋房 Large shack
小型一般房子 Small hovel
大型一般房子 Large hovel
小平房 Small casa
大平房 large casa
小楼房 Small insulae
中型楼房 Medium insulae
大型楼房 Large insulae
豪华楼房 Grand insulae
小型别墅 Small Villa
中型别墅 Medium Villa
大型别墅 Large villa
小型宫殿 Small palace



中型宫殿 Medium palace
大型宫殿 Large palace
豪华宫殿 Luxury palace

房屋的建设在《恺撒大帝Ⅲ》中非常重要,要多利于房屋的升级功能,房子要靠近道路两格以内才有移民入住,房屋要升级需要在住宅区内修建 Fountain(喷泉)、Gardens(花园)等设施,这都需要先规划好后再建。

为了进行贸易,你的城市需要生产供出口的产品,我推荐尽量生产成品出口,游戏中可供贸易的成品有五种,分别为 Wine(葡萄酒)、Oil(油)、Weapons(武器)、Furniture(家具)和 Pottery(陶器),在各关中都可以生产其中的几种或全部。在有些关中如果不能生产则可以进口,但财政不支时就干脆选择停止进口以减少财政支出。

也许在游戏中你会发现,商队来了却不去贸易,工人推着满车的货物站在那里,农田里的作物成熟后却没有工人去收割,这些都是由于你的城市建设不合理而造成的生产效率低下。

以 Pottery(陶器)贸易为例,先建 N 个 Clay pit(粘土坑),再建 2N 个 Pottery(陶器)工厂,接着在它的附近修建 Warehouse(仓库),调整 Warehouse(仓库)中的选项,使它只接收 Pottery(陶器),拒收其它货物,这样工作效率会很大提高。商队如果交易 Pottery(陶器)会直接到这个 Warehouse(仓库),工人也会把货物直接送到这里。Market Trader(商人)也会直接从 Warehouse(仓库)中取出货物到 Market(市场),再分发到路过的住宅区,其它货物也是这样。

建筑物的工人分配由你的行政官员自动分配,也可以通过有关 Advisors(顾问) Labor(工作)选项强制分配某一类的工人。你每建一个新建筑,就会从里面走出一个穿棕衣服的人,他漫无目地走,如果在近处发现居民区,并找到足够的工人,这座建筑物就开始工作了,如果你的建筑物离居民区太远,这座建筑物就会因为没有工

人而不会工作的

《恺撒大帝Ⅲ》城市中的几种人物:

Prefect(地方官)

负责城市的安全,你的城市需要有足够的 Prefect(地方官)来防止火灾和犯罪.

Market Trader(商人)

这些普通的妇女从 Granary(谷仓)和 Warehouse(仓库)中取出食物和货物先放在 Market(市场),再将它们分发到她路过的居民区。

Citizen(公民)

这些身着褐色衣服的是城市新招募的工人。

Priest(神父)

神父是 Temple(寺庙)的工作人员。

Teacher(教师)

如果你的城市中有 School(学校)时就会有他们。

Actor(演员)

为你城市居民提供欢乐。

军事篇

《恺撒大帝Ⅲ》的战争实在没有什么可提,敌人的 AI 很低。入侵的敌人军队从地图边缘出现,你的军队就从城市中军事建筑中直接出发,战斗时只看见屏幕上小人不断地砍杀、射箭。由于《恺撒大帝Ⅲ》中的战争没什么好玩的,我在玩时大都选择没有什么战争的任务。

谈到《恺撒大帝Ⅲ》中的战争技巧,应尽量不要在城区中战斗,这样会毁坏你城市中的建筑物。所以在进行危险任务时首先城防第一,Wall(城墙)可以修厚些,多建些 Tower(塔),你的军队躲在 Wall(城墙)内,让敌人来攻城,当敌人去砍 Wall(城墙),这时敌人还没有攻进城内,已经让你的 Tower(塔)和 Auxiliaries Javelin(标枪队)杀得差不多了,比你直接用 Legionaries(军团)和 Auxiliaries Mounted(骑兵队)去硬拼伤亡小多了。还有一个技巧是当敌人刚从地图边缘入侵时会弱智地在那儿摆阵,你如果在这时去攻击,他们这时可是打不还手的。

总之在《恺撒大帝Ⅲ》中多建些军事建筑,多养些军队就可以对付过去了。当然养军队要看你政府的财力,还是多建房子多搞贸易赚钱。

过关篇

《恺撒大帝Ⅲ》中游戏的过关条件有五个,人口及 Culture(文化)、Prosperity(繁荣)、Peace(治安)、Favor(支持)四种 Ratings(比例),下面分别就这几个条件谈谈怎样过关:

POP(人口)

游戏开始时看看要多少人口才能过关,一间房子大概住二十个人,根据需要计算要建多少房屋,这个条件很容易满足。

Culture(文化)

这个条件和你建设宗教文化设施有关,School(学校)、Academy(研究院)、Library(图书馆)、Theater(戏院)以及 Temple(寺庙)等建筑都和它有很大关系,看看 Advisors(顾问)中的图表,不够就建。

Prosperity(繁荣)

Prosperity(繁荣)是这几个条件中最难达到的,它是一年计算一次,在战役模式中它一关比一关难,需要从下面几方面考虑:

税率和工资的关系。降低税率和提高工资当然会使人民高兴、经济繁荣,但你的财政可能会无法负担,如果财政允许就尽量提高工资,你的人民会十分高兴的,正确调整税率和工资的关系有利于 Prosperity(繁荣)的增加。

贸易

你的城市如果商品丰富,人民就会很高兴,但大多数时候你的城市并不能生产所有的货物,需要你通过进口来满足,这时就要看你的财政情况是否允许。

人民的居住条件

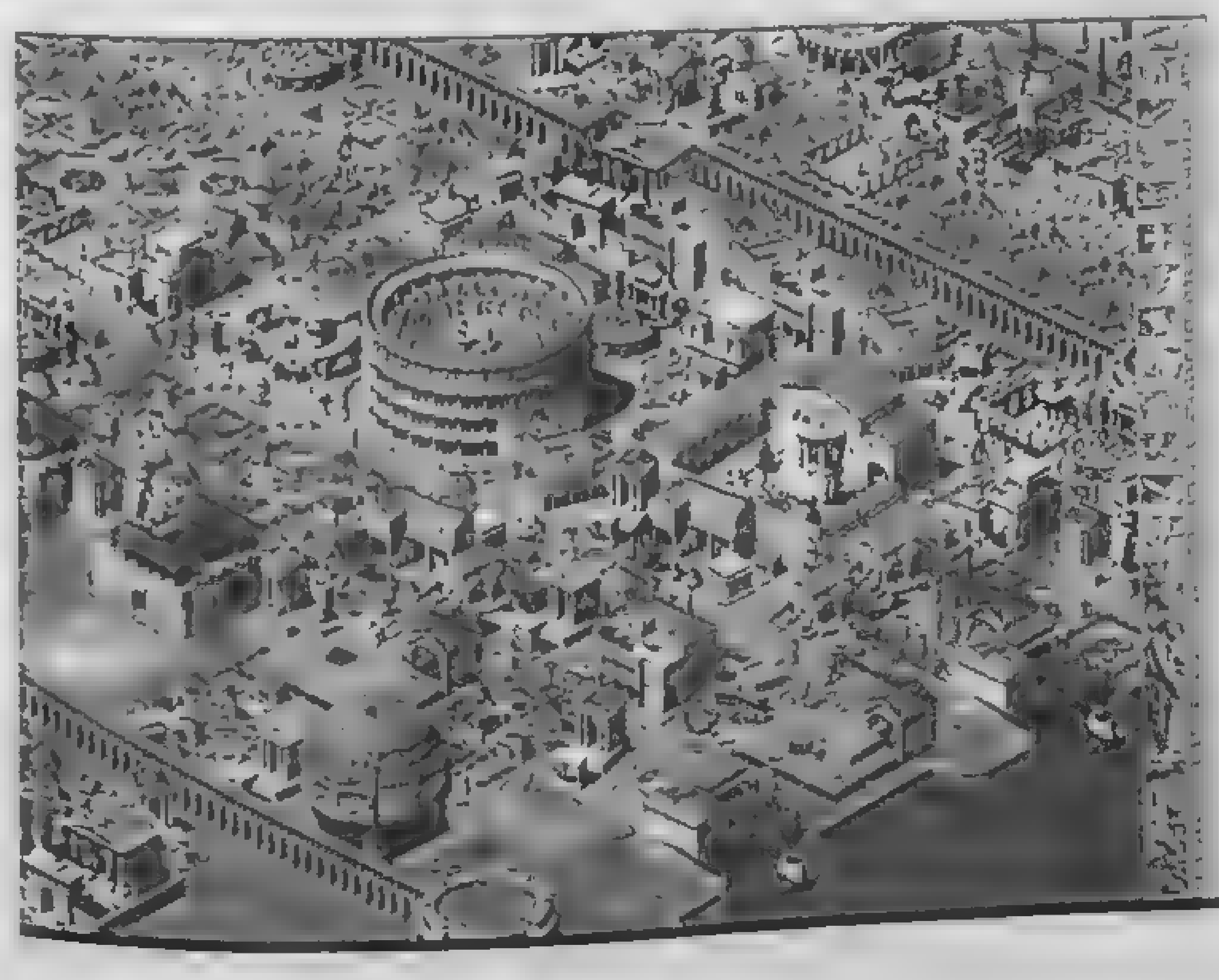
你需要让城市中的平民都住在 Insulae 中,贵族都住在 Palace 中,在你的居民区中多建些文化、娱乐、宗教等设施,这样你的住宅容易升级,把居民区用 Gardens(花园)围起来,建些 Statue(雕像)等,繁荣度也会增加。

Crime(犯罪)对繁荣的影响

犯罪会严重破坏城市的繁荣,你需要 Prefecture(地方官)制止犯罪的发生,在 Overlays 处的 Risks\ Crime 能看到各地区的犯罪率。缺乏食物、高失业率、低工资、高税收等都会引起人民愤怒的情绪,以至于犯罪的发生。你可以在 Overlays 或 Advisors\Chief Advisor(顾问)看到各项指导,红色就是有警告,你要想办法解决。

失业率过高

游戏中失业率不能太高,超过 20% 人民就会暴动,在 Advisors\Labor(劳动)中的 Unemployed workforce(失业)出现数字就是有人失业,你可以通过建造些非生产类建筑来用去这部份工人,Hospital(医院)可用 30 人,建个 Hippodrome(竞技场)一下就可用去 150 人等。



缺乏食物

当你右键单击住宅和那些妇女时,或在 Advisors\Chief Advisor 中的 Food stocks 处出现 "Our food levels are low", Food consumption 处出现" NO FOOD stored last month!",都是说明食物生产或派发不能满足,看看你的这些建筑位置是否合理,那些地方没有覆盖到,你就要多建一些 wheat(小麦)、Granary(谷仓)、Market(市场)在适当的位置,让你的城民吃饱。

节日

举行节日也能让人民高兴起来,你可以在 Advisors\Entertainment 处的 Hold new festival 安排节日,那里可以五位神的名义安排节日,需要用些钱或 Wine(葡萄酒)。

Peace(治安)

城市的 Peace(治安)这个条件很容易得到满足,多建些 Prefecture(地方官),让火灾和犯罪减少,不要横征暴掠就行。

Favor(支持)

每年你的城市都会向 Caesar 进贡,可不要忘记;从 Advisors(顾问)的 Emperor(皇帝)的选单中把你的工资降低或把工资送些给 Caesar,每年只能送一次,多送没有用,Caesar 对你的支持都会增加。支持度可千万不要低于 10,不然 Caesar 可就来派兵来抓你呢!

后记

《恺撒大帝Ⅲ》游戏的画面和音效都不错,而且在游戏中还有很多小动画。战役模式中游戏后期难度太高,我用了整整一个星期才通关完毕,但游戏的操作方法很简单,这个游戏适合喜欢盖房子的玩家,只是这个游戏现在只有英文版,对我等这种英文太逊的玩家来说还是有一定难度,游戏中的关键单词我都附在前文中,希望对你游戏有所帮助。

编辑/游骑兵

半条命
Half－Life

在 WIN9X 开始键的［运行］项中找到游戏安装目录中的主程序文件，用

hl. exe －dev －toconsole

启动游戏，游戏直接进入控制台。按［F7］调出 Quick Save 的进度或键入/mapc0a0 开始新游戏。游戏中按［～］激活控制台，可输入以下密技：

impulse 101　获得所有武器弹药
/god　无敌
/noclip　穿墙/飞行
/notarget　隐身
/map xxxx　跳到 xxxx 地图（武器不带）

单人游戏地图代码：

c0a0；c0a0a；c0a0b；c0a0c；c0a0d
c0a0e；c1a0；c1a0a；c1a0b；c1a0c
c1a0d；c1a0e；c1a1；c1a1a；c1a1b
c1a1c；c1a1d；c1a1f；c1a2；c1a2a
c1a2b；c1a2c；c1a2d；c1a3；c1a3a
c1a3b；c1a3c；c1a3d；c1a4；c1a4b
c1a4d；c1a4e；c1a4f；c1a4g；c1a4i
c1a4j；c1a4k；c2a1；c2a1a；c2a1b
c2a2；c2a2a；c2a2b1；c2a2b2；c2a2c
c2a2d；c2a2e；c2a2f；c2a2g；c2a2h
c2a3；c2a3a；c2a3b；c2a3c；c2a3d
c2a3e；c2a4；c2a4a；c2a4b；c2a4c
c2a4d；c2a4e；c2a4f；c2a4g；c2a5
c2a5a；c2a5b；c2a5c；c2a5d；c2a5e
c2a5f；c2a5g；c2a5w；c2a5x；c3a1
c3a1a；c3a1b；c3a2；c3a2a；c3a2b
c3a2c；c3a2d；c3a2e；c3a2f；c4a1
c4a1a；c4a1b；c4a1c；c4a1d；c4a1e
c4a1f；c4a2；c4a2a；c4a2b；c4a3
c5a1

多人游戏/死亡竞赛地图代码：

boot_camp；bounce；datacore
lambda_bunker；snark_pit
stalkyard；subtransit；undertow

Hazard Course 地图代码：

t0a0；t0a0a；t0a0b；t0a0b1
t0a0b2；t0a0c；t0a0d

/give xxxx　得到 xxxx 物品，清单如下：

item_airtank；item_antidote
item_battery；item_healthkit
item_longjump；item_security
item_sodacan；item_suit
ammo_357；ammo_9mmAR
ammo_9mmbox；ammo_9mmclip
ammo_ARgrenades；ammo_buckshot
ammo_crossbow；ammo_gaussclip
ammo_gaussclip；ammo_glockclip
ammo_mp5clip；ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip
weapon_357；weapon_9mmAR
weapon_9mmhandgun；weapon_crossbow
weapon_crowbar；weapon_egon
weapon_gauss；weapon_glock
weapon_handgrenade；weapon_hornetgun
weapon_mp5；weapon_python
weapon_rpg；weapon_satchel
weapon_shotgun；weapon_snark
weapon_tripmine；weapon_quantumdestabilizer

［测试：有效 Dying/TopGunner 提供 A］

秘技

生死之间 Ⅱ

游戏过程中按回车键，屏幕左下角出现"？"后，输入以下字符，回车后获得相应功能：

victory　过关
goto mission#　#为数字，例如 1 为第二关，2 为第三关
give spacem = #　加钱，#为钱数
destroy it　点中建筑或单位后键入密码即摧毁建筑和战斗单位，对敌我双方都适用
use all stations　可使用所有的建筑和战斗单位

［测试：有效 小林提供 A］

终极战区
Battlezone

游戏中按住［SHIFT］+［CTRL］并键入下列字符获得相应功能：

BZBODY　无限防盾（无敌）
BZFREE　无限驾驶员及资源
BZRADAR　全部地图
BZTNT　无限弹药
BZVIEW　功能不详

读者问卷调查

1999・01

您的参与是对我们最大的支持

个人资料

姓名______ 年龄______ 性别______
地址______________________
______________ 邮编______

读者评刊

本期您最欣赏的文章：______
本期您最不欣赏的文章：______
本期您最感兴趣的栏目：______
本期您最不感兴趣的栏目：______
本期您最喜欢的彩页：______

意见征答

1. 您对 1999 年杂志的变化感觉如何？
□很好 □不坏 □一般 □不好 □糟糕
□有话要说：______

2. 您对本期的《深度特写》感觉如何？
□很好 □不坏 □一般 □不好 □糟糕
□有话要说：______

3. 您最希望获得何种奖品或赠品？
□游戏软件 □应用软件 □电脑配件 □杂志
□游戏海报或中插彩页 □游戏纪念品
□杂志纪念品 □郁行
□有话要说：______

点将榜投票

您最喜爱的游戏：1. ______
2. ______
3. ______
4. ______

游戏点评

游戏名称：______
点评内容：______

镜花园投票

您认为本期最佳作品是：______

留言板

______

广告意见征答

1. 您想通过本刊了解哪些产品的最新市场价格？
□品牌机 □硬件 □外设 □应用软件
□多媒体软件 □游戏软件

2. 您最感兴趣的厂商或代理商是（例举 1 个）：
①游戏类：______
②应用软件类：______
③多媒体软件类：______
④硬件及外设类：______

3. 本期您最欣赏的广告是：______

4. 有话要说：______

请您将调查表按以下地址寄出（复制有效）：
100035 北京 2069 信箱《问卷调查》收

《电脑爱好者》

1998年(下半年)合订本

1999年
元月上市

凝聚

《电脑爱好者》13—24期杂志全部内容。

丰富

附录部分精选大量实用稿件，突出知识性和资料性，软硬兼施。

改进

新编排的目录检索系统，使读者能够很容易地从合订本中找出你想查看的内容。

学电脑、买电脑、用电脑，离不开《电脑爱好者》

《电脑爱好者》1998下半年合订分上、下两册出版，上、下册各为320页，共640页约180万字，每套售价:45.00元(免邮费)。

欢迎邮购　诚征代理

邮购地址:北京海淀区白石桥路48号CF读者服务部(100081)
电　　话:(010)62177399,62174029
代理联系地址:北京海淀区白石桥路48号CF发行部(100081)
电　　话:(010)62176018,62174357

能学、能用、能玩的

《家佳电脑文摘》第四辑　全国统一上市

双CD豪华DVD盒装+224页精美导读手册 只售38元

192页黑白+32页彩色导读手册，内容重新编撰，两片光盘容量超过1200兆，汇粹98年精品软件、文章。应用篇、娱乐篇两片光盘，十大主力栏目，汇粹国内顶尖高手，工作、学习、娱乐、欣赏均可；新视觉、新观念、新手法、新创意、新内容，打破传统纸介质媒体独霸信息传媒的格局，创数字化媒体先河；海量光盘存储，每期包括不少于3000篇电脑应用、知识类文章，全面解决各类人士需要；好东西非常多，不能全登，详情请参照光盘导读手册。

学习园地:本期特别收录了VB、Delphi、CAD、Java、FrontPage等多种流行软件专题，学习方法、技巧等专业文章大汇粹，高手菜鸟都需要；

硬件大师:分为硬件综述、攒机指南、超频特区、驱动大全、配件大全和走街逛店等小栏目，全面阐述了硬件的方方面面，并提供了多套攒机方案、硬件配件价格、评测数据等实用资料；

软件天地:包括网络工具、图形图像、音频视频、中文平台、系统工具、另类杂项、桌面屏保大全、汉化补丁库和杀毒防毒九大部分，软件总数超过200个

电脑门诊:分为硬件、软件、网络、游戏四大诊室，全面解决用户在使用计算机过程中碰到的各类问题。其中硬件部分又分为:CPU、内存、主板、显示卡、声卡、硬盘、鼠标与键盘、CD-ROM、示器、调制解调器、打印机和扫描仪；软件部分包括:Windows 95、Windows NT、MS-OFFICE、Novell、病毒、多媒体；网络部分包括:Explorer、Netscape、Mail、News、Ftp、Html、网络连接、网络传真，问题总数超过500个。

网上世界:包括网络学习、上网技巧等与网络相关的问题，栏目有:保驾护航、我情我网、淘金部落、安营扎寨、开心一刻和在线生活。

电脑生活:包括精彩空间、情感百味、网路相逢、异域世界等栏目，使你了解网人网事、体验网络情怀，几十篇网上情感小说、散文、笑话；

电影快报:经典影片回顾、全球新片预告、全美电影排行榜，超过100部全新电影的图文资料、精选了《飞天法宝》、《蝙蝠侠-急冻人》、《伴我雄心》、《雨人》、《星河战队(星舰战队)》和《彗星撞地球》等影片片段，本栏目全部图片、声音、文字和影像资料超过2000条；

游戏世界:由网上资深游戏玩家XM2主持制作，包括:游戏情报网、新作初体验、攻略直击、秘技集装、模拟器王国、补丁村、硬件GUIDE、游戏自选屋、网上Site游记和网友的天空十大栏目，文字、图片、影像、游戏试玩、补丁、模拟器、修改文件等好玩多多。

《家佳电脑文摘》被媒体和用户誉为光盘读物中的"读者"

电脑报 四方全国销售组织独家总代理　　鸿达制作

欢迎邮购，八折优惠，邮资全免

传真:010-62631228 电话:010-62622923 62555759 82614920
联系人:束平安
地址:北京市海淀区海淀大街42号华兴写字楼407室(100080)

家佳 HOMESTAR

99 软件游戏宝典 1

给你一个完美的游戏世界

精彩的游戏报道
完美的游戏攻略
超强人气的试玩
无所不有的秘技

即将上市，敬请期待

SunTendy INTERACTIVE

“新天地新年贺礼”

《盟军敢死队——中文版》隆重推出

一部创意非凡的游戏如同一部感人至深的电影巨作一样，会给人留下无穷的回味。与近日风靡全球的影坛新贵《拯救大兵瑞恩》一样，西班牙Pyro小组的处女作《盟军敢死队》是一部同样以第二次世界大战为题材的策略游戏新秀。它一经推出，便受到了全世界玩家的广泛赞誉，在一月内便冲入全球游戏TOP 100排行榜前10名。它的推出，在游戏史上奠定了里程碑式的地位，“实时战术”游戏的概念随之而确立。在中国，它更是一部令所有玩家都废寝忘食的极品游戏。

北京新天地互动多媒体技术有限公司，作为中国最具实力游戏代理发行商之一，自成立以来一直致力于为全国玩家奉献具有国际一流水准的娱乐软件，《黑暗王座II》、《古墓丽影II》、《银翼杀手——中文版》、《盟军敢死队》以及《沙丘2000》等软件的成功发行受到了全国玩家的一致好评，而“本土化、中文化”则是新天地为自己提出的新目标。《盟军敢死队》，作为一部深受全国玩家喜爱的策略型游戏，经过新天地历时2个月的精心汉化，目前，其简体中文版已经制作完毕，并将于99年元月与全国玩家见面。《盟军敢死队——中文版》仍然秉持了新天地汉化的一贯风格，在不失游戏原有风格的基础上进行了最大本地化工作，

中文版包装中赠送20张精美大幅全彩印图形攻略集和《盟军敢死队作战白皮书》，零售价148元。

英文版用户 优惠升级

对于已经购买了新天地英文版《盟军敢死队》的忠实用户，只需凭用户回函卡，便可以50元的超值价格获得《盟军敢死队——中文版》CDROM及精美图形攻略集（如回函卡已寄回，请在汇款单上注明）。

地址：北京海淀区哨子营1号(北京市982号信箱)
邮编：100091　联络：新天地市场部
电话：(010) 62862035　传真：(010) 62862036

SunTendy INTERACTIVE

过关斩将的无敌法宝

——就是新天地为您精心编撰的《电脑游戏攻略丛书》

WESTWOOD经典游戏《银翼杀手》、《黑暗王座II》

《银翼杀手权威攻略指南》

本书为玩家提供了最为详细的全面攻略，图文并茂地详尽展示了所有剧情分支、线索。同时还附有关于电影《银翼杀手》的大量未公开资料。是值得所有玩家、影迷珍藏的高品质书籍。《银翼杀手权威攻略指南》全书厚达近200页，图片500余张，采用国际标准高级胶版纸印刷。12月初隆重上市，建议零售价：48元。

《黑暗王座II官方攻略本》

Westwood历时四载精心制作的游戏巨作BradyGames策划完成的官方攻略，由新天地倾力推出中文版。书中涵盖了游戏中三大地区最为详尽的地图，及所有武器、装备、道具、魔法的一切资料。并以大量文字和200余张图片告诉你《黑暗王座II》的一切秘密，极具实用价值和收藏价值！全书厚达250页，图文并茂，采用国际标准胶版纸印刷。建议零售价：48元

招聘兼职翻译

1999年新天地互动多媒体将发行数十部电脑游戏攻略丛书，汉化多部欧美游戏大片。因此急需大批高质量的翻译。如果您符合以下条件，请速与新天地联系，让我们一起开创中国游戏软件业的新天地。

1. 具有丰富的游戏经验。
2. 具有良好的英文翻译能力和中文表达能力。
3. 家住北京地区。

有意者请将简历寄以下地址：
北京市海淀区哨子营一号新天地互动多媒体技术有限公司（北京市1998信箱）秦易收　邮政编码：100091
或EMAIL至：info@SunTendygame.com

迁址声明：本公司销售部迁至海淀区阜城路 8 号北京商学院对面

本刊读者服务部

本刊 97 配套光盘 15 元　98 配套光盘[上] 15 元　98 配套光盘[中] 24 元

名称	售价
新天地互动多媒体	
古墓丽影Ⅱ*	140
盟军敢死队*	140
银翼杀手*	190
黑暗王座Ⅱ命运守护神*	160
沙丘 2000	140
神话－陨落之神*	110
双子星传奇 2	68
死亡地带	150
智冠	
少年[illegible]侠	49
金庸群侠传	60
大魔王物语	60
暗棋总动员	60
轩辕圣战录	60
封神演义	60
神奇传说	60
莎拉那之剑	60
勇者斗狂神	60
神雕侠侣*	60
超时空英雄传说Ⅱ	60
楚汉英雄传	60
魔法军团	60
天龙八部	60
恐龙动物园	49
荐宝符	49
绝地任务	80
霹雳幽灵箭	80
北方密使	80
三国演义Ⅱ	80
风云(双 CD)*	60
三国群英传*	60
刘备传*	80
少女魔法师*	80
战国美少女*	60
攻壳总司令	60
时空道标	60
幻世录	60

名称	售价
三国英雄传	60
电子艺界	
足球[illegible]	150
银河飞将Ⅴ(3CD)*	230
异形	150
绝地风暴Ⅰ	120
绝地风暴Ⅰ终极版	130
绝地风暴Ⅱ*	160
极品飞车Ⅲ	150
长弓阿帕奇	150
纽约大劫案	80
地下城守护者中文版	140
野兽与乡巴佬	150
长弓阿帕奇Ⅱ	150
98 世界杯决战法兰西	120
创世纪全集	140
第三波	
龙剑客Ⅱ*	140
摩天大楼	120
街霸快打旋风Ⅰ	80
街霸快打旋风Ⅱ*	100
爆炸超人*	90
第七军团	120
[illegible]	100
光谱	
坦克大决战	49
象棋大师 3	80
富甲天下Ⅱ	80
UBI	
魔法门Ⅵ*	160
特警[illegible]	150
玩具兵大战	150
红色[illegible]*	140
起义	140
英雄无敌Ⅱ*	90
飞行军团黄金版	140
其它	
隐秘行动	50

名称	售价
[illegible]Ⅱ*	190
[illegible]	48
[illegible]	130
[illegible]*	150
[illegible]3*	90
[illegible]外传	90
[illegible]98*	130
[illegible]*	120
教育工具类	
KV300	150
VHV [illegible]	100
金山词霸Ⅲ	48
开天辟地	120
畅通无阻	120
游戏工具书(邮购加 2 元/本邮费)	
[illegible]花宝典	18
[illegible]花宝典	18
[illegible]花宝典	18
[illegible]花宝典	18
[illegible]花宝典	18
[illegible]花宝典	18
[illegible]花宝典	18
[illegible]花宝典	18
[illegible]花宝典	18
[illegible]花宝典	18
[illegible]花宝典	18
[illegible]花宝典	18
桃花宝典	18
本刊 98 增刊	19
游戏之王	28
电脑游戏指南	26
最新游戏	
超级特警	110
生死之间Ⅱ	90
NBA99	140
摩托英豪Ⅱ*	140
古墓丽影Ⅲ*	140
象棋武林帖	60

名称	售价
FIFA99*	140
古文[illegible](2CD)	98
[illegible]	98
[illegible]	98
[illegible]	60
[illegible]*	100
[illegible]Ⅲ*	90
[illegible]天下	100
[illegible]2	110
[illegible]	49
战神[illegible]	140
[illegible]*	120
装甲指挥官*	140
[illegible]人[illegible]心	60
[illegible]人虫 2	130
江湖任我行＋上海大富翁＋软件无敌杂志 25 元	
预售游戏	
失落的传说(中文版)	140
魔法大师	110
剑[illegible]	140
超级特警：游击小组 2	110
伊甸风暴	100
星际神鹰	140
生化风暴 2：联合战争	110
上海大富翁	60
蜥蜴战士	49
[illegible]探险	49
富贵列车	80
虚幻世界	140
探宝奇兵 2	130
骑士与商人	140
[illegible]大奖赛	140
终极之战	140
[illegible]	140
[illegible]	110
机甲总动员Ⅱ	90
世纪战略	90
卡车也疯狂	120

老货车软件精品

邮购老货车软件每套加 5 元邮资

经典收藏宝库 2 合 1 系列　仅售 80 元/套

摩托英豪＋模拟公园	摩托英豪＋天煞地球反击战	摩托英豪＋魔兽争霸 2	摩托英豪＋飞狼大战卡曼契
摩托英豪＋炎龙骑士团 2	摩托英豪＋玫瑰纹身 2	飞狼大战卡曼契＋玫瑰纹身	飞狼大战卡曼契＋极品飞车 2
飞狼大战卡曼契＋魔兽争霸 2	飞狼大战卡曼契＋模拟公园	极品飞车 2＋魔兽争霸 2	极品飞车 2＋炎龙骑士团 2
极品飞车 2＋模拟公园	极品飞车 2＋天煞地球反击战	摩托英豪＋[illegible]	70 元

精典合集　暗黑破坏神＋地狱火	160 元
精品游戏三合一——FIFA96＋[illegible]＋陆空战将	85 元
战国风云＋皇朝霸业＋风云＋起义＋金庸[illegible]	180 元
老鸟是怎样炼成的(7CD)——大富翁Ⅲ＋激战金刚＋魔神战记＋圣域争霸＋烽火连天＋[illegible]	140 元
铁血惊鸿(4 合 1)——命令与征服(金版)＋大富翁Ⅲ＋铁甲风暴＋抗日[illegible]	190 元

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
北京松岗		主题公园	40	摩托英豪	50	星际风暴(2CD)	38
无限飞行	50	暗日	40	双子星传奇Ⅱ	68	黑暗王座Ⅰ	33
F22 霹雳战机	50	无悔十字军Ⅱ	40	**杭州晶天**		天[illegible]	38
赤日	50	NBA97	40	炎龙骑士团Ⅰ	30	[illegible]情缘(2CD)	35
生化悍将Ⅱ	50	基因战争	40	炎龙骑士团Ⅱ	50	超时空战将	30
侏罗纪圣战	50	天煞地球反击战(2CD)	60	新世纪兴亡史	30	魔兽争霸Ⅱ	68
飞狼大战卡曼契	50	银河飞将Ⅳ(6CD)	98	鬼马小英雄	30	世界足球'98	60
电子艺界		银河私掠者Ⅱ(3CD)	80	**其它**		雷[illegible]	36
极品飞车 2	60	玫瑰纹身	60	时空游侠	50	97 [illegible]	50

邮购地址：北京市 2069 信箱捷径电脑公司　电话：68728137—8140 转 14 联系人：李文东　邮编：100035
销售地址：北京市海淀区阜城路 8 号北京商学院对面 121 车站旁

凡一次购货满 300 元者奖励正版 100 目录中任意光盘 2 张

本刊读者服务部

正版"100"——5 张光盘 100 元，邮费 10 元

电脑教育类

- 电脑总动员
- 电脑入门 2
- 多媒体百科
- 轻松漫游 INTERNET
- JAVA 入门与提高
- 跟我学用 Word97 中文版
- 图形图像大世界
- 3D STUDIO4.0 三维动画速成(专业版)
- 轻松学会 COREL DRAW8.0(中英文)
- 学文字处理专家 WORD7.0
- 跨越 PhotoShop4.0(增强版)
- 超级简报专家 POWER POINT7.0
- 跟我学用 EXCEL97 中文版
- 3DS MAX2 十日通
- 计算机基础知识全面速成
- 计算机等级考试(1)
- WIN98 中文版实战指南
- 实战 3DS MAX
- WIN98 快速入门
- 电脑美术设计教程
- 精通 PhotoShop5.0
- 网上行
- 自学 Windows98 中文版
- Macromedia Authorware4 编程速成
- 多媒体教程
- "手把手"教学软件——PhotoShop4
- "手把手"教学软件——AUTO CAD R13
- 三维立体画大全
- 软硬件一点通
- 精通 Authorware3.5 篇
- 精通 PhotoShop& Windows'95 篇
- PhotoShop 专家指导
- VBScript™揭密
- MIDI 技术与 MIDI 音乐制作
- 突击入网
- 实战 Windows NT4.0

英语(外语)学习类

- 大嘴英语
- 365 天轻松英语(春季版)
- 365 天轻松英语(夏季版)
- 365 天轻松英语(秋冬季版)
- 英语漫画通(1)、(2)、(3)　3CD
- 中小学生日用英语
- 电影风暴《简爱》　2CD
- 电影风暴《飘》　6CD
- 电影风暴《茶花女》　2CD
- 电影风暴《一夜风流》　2CD
- 电影风暴《魂断蓝桥》　2CD
- 电影风暴《卡萨布兰卡》　2CD
- 《茶花女》多媒体小说(中英文)
- 《双城记》多媒体小说(中英文)
- 《包法利夫人》多媒体小说(中英文)
- 《理智与情感》多媒体小说(中英文)
- 《查特莱夫人的情人》多媒体小说(中英文)
- 《红与黑》多媒体小说(中英文)
- 《简爱》多媒体小说(中英文)
- 轻松进考场英语(初一)、(初二)、(初三)3CD

儿童教育类

- 我的动物王国
- 中国少年儿童百科全书
- 宝宝鼠与为什么(动物篇)
- 恐龙乐园
- 老鼠看书攻文嚼字 5.02
- 儿童学绘画
- 我要上大学　2CD
- 你的好朋友
- 大鲨鱼
- 鸟的世界
- 马德琳和她精彩的木偶戏
- 西游记　2CD
- 过成语山
- 太空探险
- 海洋探秘
- 宇宙漫游
- 奥齐的世界
- 海滨旅行记
- 狩猎远征
- 小学生学拼音
- 翰林汇——高一英语(下)
- 翰林汇——高一数学(下)
- 翰林汇——高一化学(下)
- 翰林汇——高一物理(下)
- 翰林汇——高一语文(下)
- 找妈妈的小恐龙

游戏类

- 通关圣手 GAME KEY98
- 新蜀山剑侠传
- 虎将神兵
- 云宵飞车
- 世界枪王
- TOP100
- 游戏工厂
- 水上狂飙
- 国际冠军拉力赛
- 齐天大圣
- 水浒传·聚义篇
- 汉堡战争
- 雷神之锤
- 大唐诗录
- 终极毁灭战士
- 龙剑客(1)、(2)　2CD
- 喷气战斗机 2
- 百万赛车
- 98 游戏宝典(1)、(2)　2CD
- 国际风暴　2CD
- 地道战
- 拼图游戏大全
- 烈焰钢狼传
- 大银河物语
- 孤胆枪手
- 勇闯魔窟
- [illegible]人专家
- 烽火连天
- 深蓝金刚
- 毁灭者　2CD
- 魔鬼大峡谷
- 宇宙冒险家(A)
- 游戏时代(1)
- [illegible]
- [illegible]
- 镜花园　2CD
- 卡通总动员　2CD
- 凯兰迪亚传奇 3—玛尔寇的复仇
- 主题公园
- [illegible]
- 数字战将
- 无尽的十字军战士Ⅱ
- 银河私掠者Ⅱ　3CD
- 模拟城市大赛车
- 集团战争
- 纽约大劫案
- 暗日
- 超级大菜鸟
- 模拟直升机
- 疯狂大赛车
- 梦幻弹子球
- 魔毯二代
- 狂野飙车
- 电脑魔神

工具类

- 金山词霸 2
- 超级解霸 4.5(正版 100 专用)
- 共享风暴 1
- 共享风暴 2(A)
- 万维网址
- 万维金典
- 软件伴侣
- 三维地图册
- 朗道电脑字典 ver3.1
- 长城全真字型
- 写作之星
- 华建电子词典
- 网络时代(1)
- 惠软全家福

素材库

- 三维动画素材大全(1)、(2)、(3)3CD
- 电脑美术图库(1)、(2)　2CD
- 世界风光素材库
- 世界建筑图库
- 中国古代建筑素材—颐和园·北海
- 中国古代建筑素材—故宫
- 中国古代建筑素材—十三陵
- 中国民族装饰纹样素材—广西刺绣
- 中国民族装饰纹样素材—广西织锦

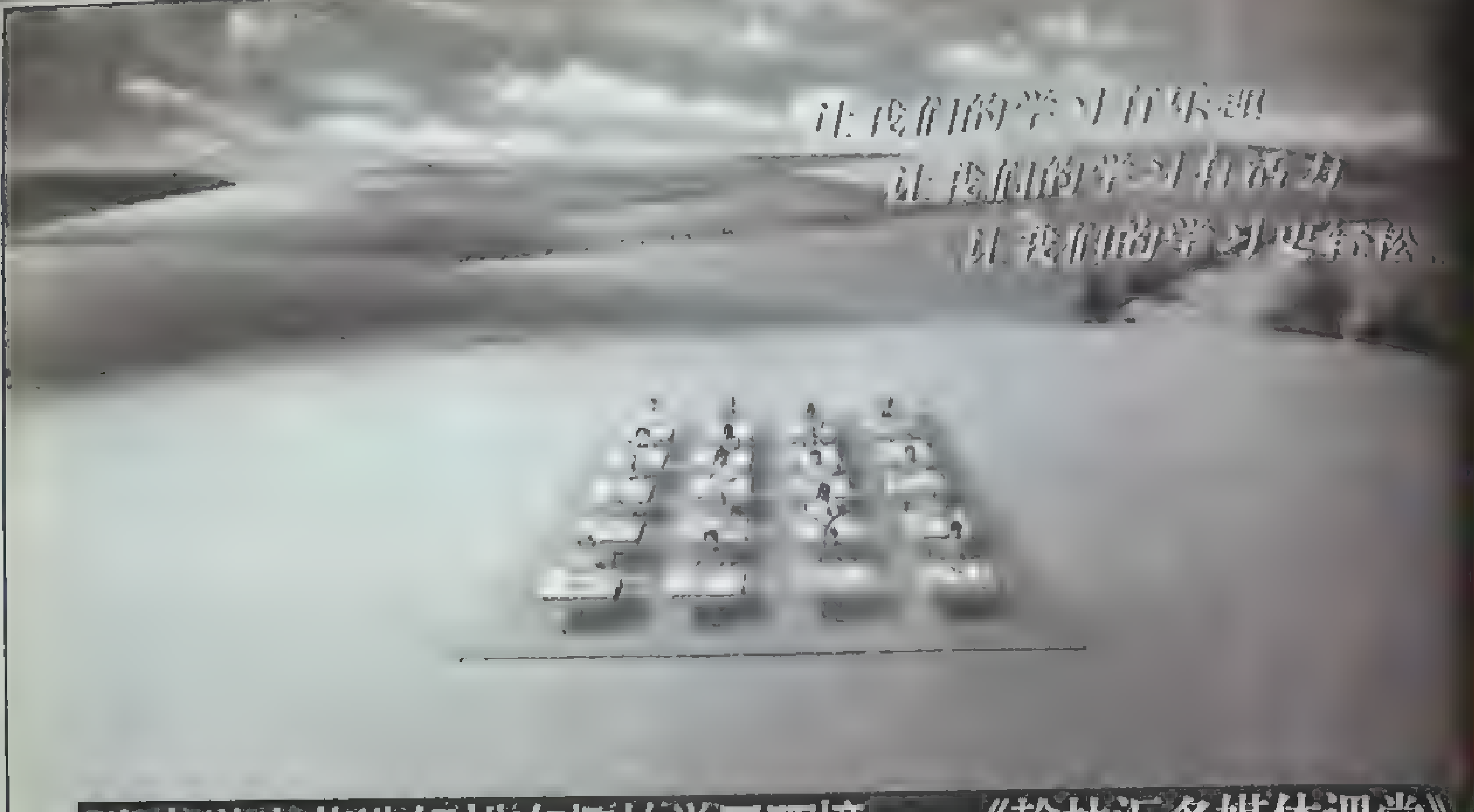
文化艺术类

- 世界美术名作赏析(一)、(二)　2CD
- 外国建筑艺术欣赏
- 世界名家名曲赏析　2CD
- 中国摄影艺术作品精选
- 世界文化遗产——故宫
- 苏州园林
- 布达拉宫
- 国外现代家庭装饰
- 国外最新家具
- 卢浮宫艺术赏析·雕塑
- 中国美术全集(总目)
- 中国古代诗词风韵
- 长城
- 室内装饰装修设计
- 中国园林艺术
- 中国的世界遗产
- 建筑外观设计
- 收藏系列——世界流通铸币
- 中华名胜
- 中国陶瓷图典(上)

知识百科及电子图书

- 异域之音
- 中科音效
- 音乐殿堂
- 太极拳
- 南京大屠杀
- 成功之路——挑战 IQ.EQ
- 赴美留学指南
- 车迷指南
- 现代摩托车精品鉴赏
- 汽车世界
- 现代美容美发
- 现代流行服装
- 征服天空
- 海上巨人
- 中国家庭美食
- 摄影记者
- 红楼梦(中英文)
- 离骚(中英文)
- 西厢记(中英文)
- 水浒传(中英文)
- 儒林外史(中英文)
- 牡丹亭(中英文)
- 西游记(中英文)
- 金瓶梅(中英文)
- 三国演义(中英文)
- 聊斋志异(中英文)
- 《多媒体世界》93－97 年珍藏版光盘
- 《多媒体世界》配套光盘(98 年 1、2 期)
- 家庭小医院系列—耳穴的诊断与治疗
- 令人震惊的科学
- 地球的奥秘
- 气象的奥秘
- 股海引航
- 人体奥秘
- 创业入门
- 尼罗河—通往埃及的门户
- 世界橄榄球博览
- 秦始皇陵之谜
- 丝绸之旅
- 战略家的头脑——孙子兵法
- 移民美国指南
- 孙子兵法
- 光盘图书①—微机操作指南(共 53 册)
- 光盘图书②—DO 与 Windows(共 38 册)
- 光盘图书③—网络与多媒体(共 45 册)
- 光盘图书④—硬件与维护(共 40 册)
- 光盘图书⑤—数据库(共 41 册)
- 光盘图书⑥—计算机语言(共 46 册)
- 本草医方类

邮购地址：北京市 2069 信箱捷径电脑公司　电话：68728137—8140 转 14　联系人：李文东　邮编：100035
销售地址：北京市海淀区阜城路 8 号北京商学院对面 121 车站旁



为中学生营造轻松有趣的学习环境——《翰林汇多媒体课堂》

英语从初一到高三共计十二张光盘
主要内容：课文简介、课文朗读、课后讲解、课后练习（包含单元练习、综合测试）、听力训练、语音库、语法库、英文歌曲、诗歌、英语谚语、谜语、
拼字游戏、绕口令、录像片段、故事片剪辑等。会样标准的真人发音、优秀的听力训练，使学生可以反复跟听、跟读。
主要功能模块：学习篇、练习篇、语音室、字典、资料库、休闲篇

数学从初一到高三共计十二张光盘
主要内容：软件中采用大量的动画制作，生动的展示了几何的立体图形和平面图形、曲线和直线的变化，有助于学生对概念的理解，更有助于提高空间思维能力。
精选了大量的习题和例题讲解，由浅到深，提高学生的思考能力、分析能力，即时的"错误提示"使学生容易发现自己的弱点。
主要功能：知识讲解、复习小节、练习、字典

物理从初二到高三，共计十张光盘
主要内容：软件利用大量的录像资料，通过日常生活中的所见所闻所观所感，向学生们生动的揭示了简单而又深奥的物理现象，强化了学生们的理解和认识。
主要功能模块：概念讲解、例题讲解、实验、同步练习、复习小节

化学从初三到高三，共计八张光盘
主要内容：软件利用了电脑集声像于一体的特点，学生可以看到真人操作的实验，就象教师在课堂上演示的一样。
主要功能模块：例题讲解、综合测试、专题测试、实验讲解和实验测试

语文对应初一到高三每册书，共计十二张光盘
主要内容：针对每一篇课文作了朗读欣赏、作品、作者简介、重要词语、专题辅导、古文今译、归纳小结配合同步练习。采用了大量的AVI录像，配以图片和作者肖像，使学生深入分析了解课文的写作技巧、思想、深度和中心。软件还超值奉献了一套资料大全，相当于20本专业书籍的容量，内涵了所有中学涉及的
词汉语语法并辅以练习。
主要功能模块：课文讲解、词语解释、专题辅导、归纳小结、作文训练、字典、作者简介、语文常识、复习部分

特别推荐年级套装
套装：*初一年级* 6张 298元/套　*初二年级* 8张 388元/套
初三至高三年级 各10张 478元/套
全国统一零售价：58元/张

翰林汇 多媒体家庭课堂

升学与升级同步——翰林汇教育软件升级新概
凡购买"翰林汇多媒体家庭课堂"年级套装的用户升级到新年级套装享受
五折 升级优惠(凭用户升级卡)
单片装用户升级到新年级套装享受 ***八折*** 优惠(用户需退回旧盘)

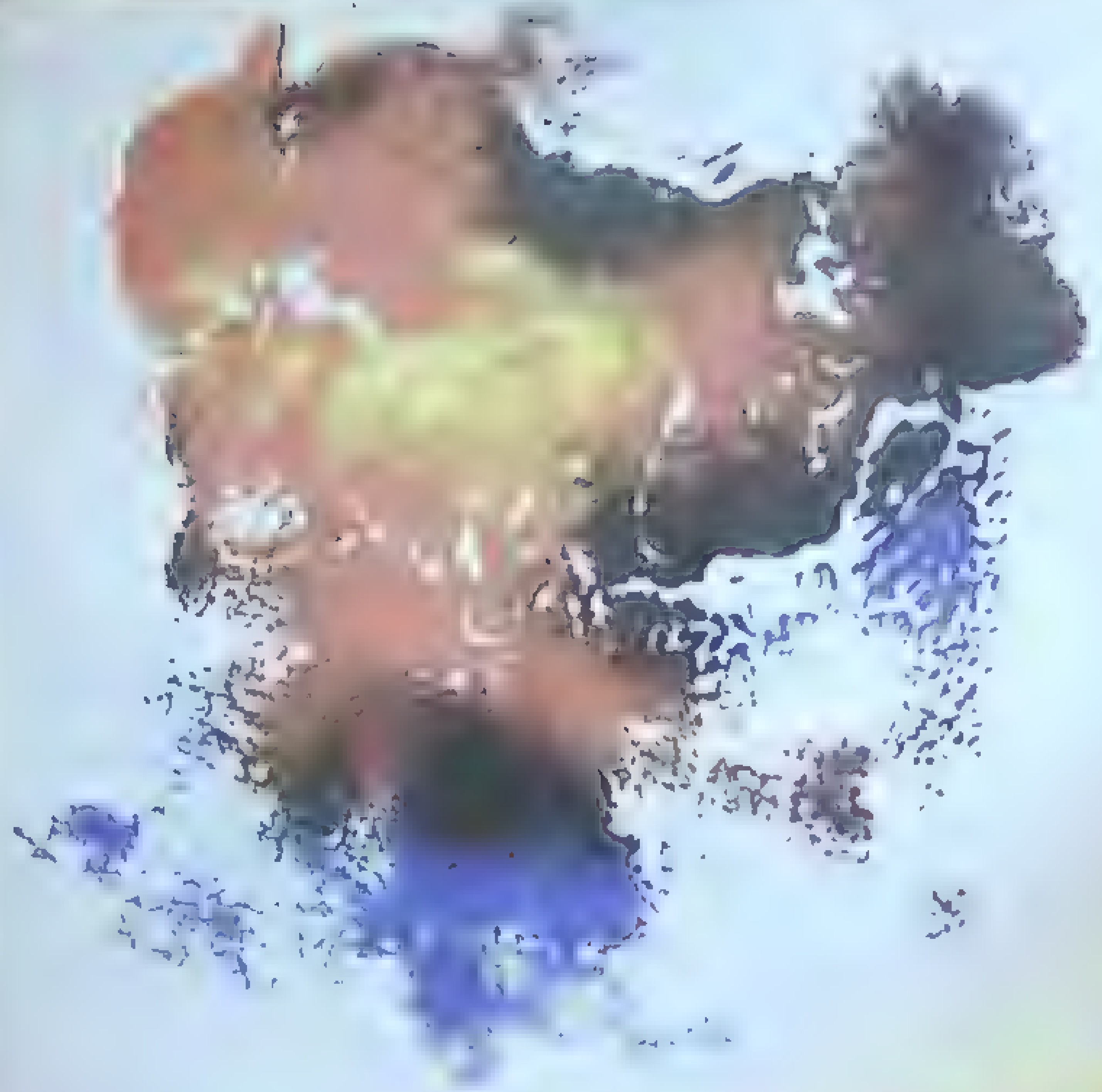
共同成长 相伴升级

翰林汇软件 经销网络：
连邦 赛乐氏 正普 万众合力 里仁 圣比尔 兴四方 大恒 鸿达 中青旅新 金山顶尖软件销售组织及北京各大商场 书店经
北京地区技术服务 免费邮购 热线电话：010-62572100 62571600-134 网址：//www.highly.com.cn
各地咨询服务电话：
香港 00852 24022115 上海 021-62794370 成都 028 5564750 武汉 027 87863029 南京 025 3377481 青岛 0532 3815043 8244
烟台 0535 6654011 大连 0411 3638658 西安 029-7883740 沈阳 024 23917668 郑州 0371 5958959 太原 0351 7231463
兰州 0931 8810593 合肥 0551-3666588 广州 020 38780141 福州 0591 3702933 厦门 0592 5065338 新疆 0991 4514215
重庆 023 68790903 昆明 0871-3382946 哈尔滨 0451-2521009 深圳 0755 3246770 杭州 0571-8862415 泉州 0595 2162160

翰林汇集团 HIGHLY GROUP

半条命
HALF-LIFE
注意！注意！
97.98连续两次夺得
E3大奖的顶尖游戏
即将同您见面！
荣获 E3 1998 最佳电脑游戏奖！
最佳动作游戏奖！
半条命
HALF-LIFE
SIERRA
雪乐山
AUTOSOFT
奥美电子（武汉）有限公司
霹雳小组2
AUTOSOFT
奥美电子（武汉）有限公司
SIERRA
雪乐山

星际争霸
母巢之战
STARCRAFT
BROOD WAR
更精彩的过场动画
更震撼的背景音效
更新颖的多人地图
更刺激的连网作战
暴雪
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
奥美软件
AUTOSOFT
美电子（武汉）有限公司
湖北省武汉市友谊路145号
(027) 85424568 85836013
(027) 85836017
430022
cheung@public.wh.hb.cn
北京分公司
北京市海淀区白石桥路3号
友谊宾馆万隆物业奥美电子
(010) 82612362
(010) 82612367
cheung@public.bta.net.cn
战场上最美丽的女先锋—医护兵
虫族最新变异—毁灭者
足以让你魂飞魄散的暗影破坏能



游民部落

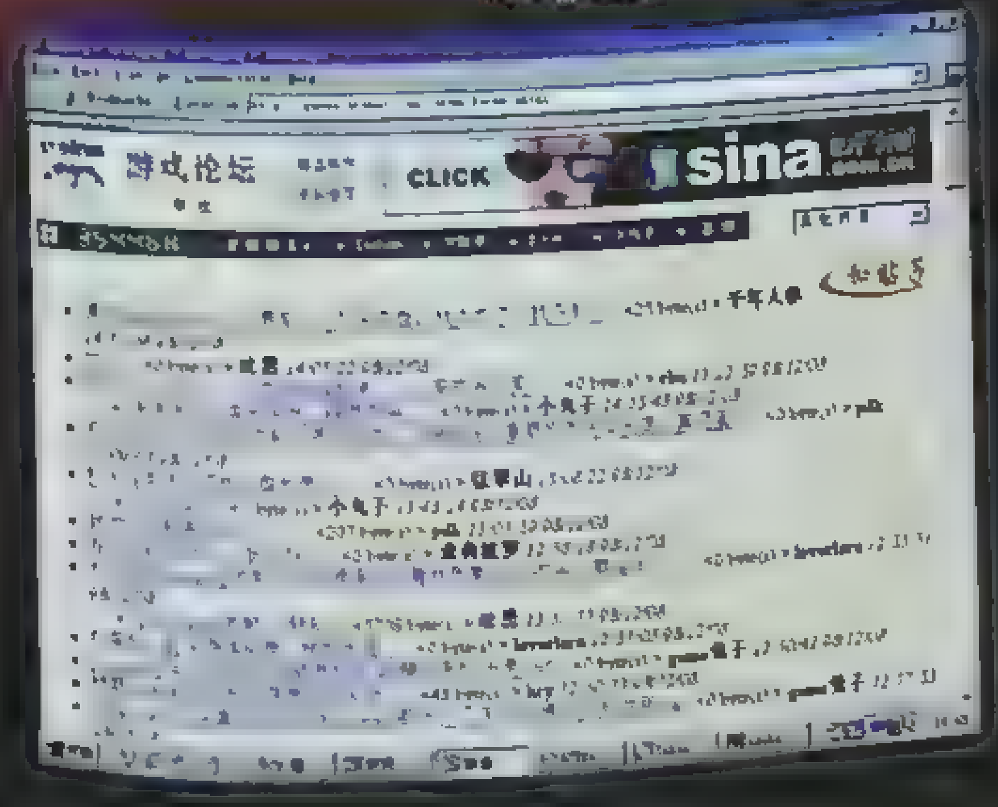
sina

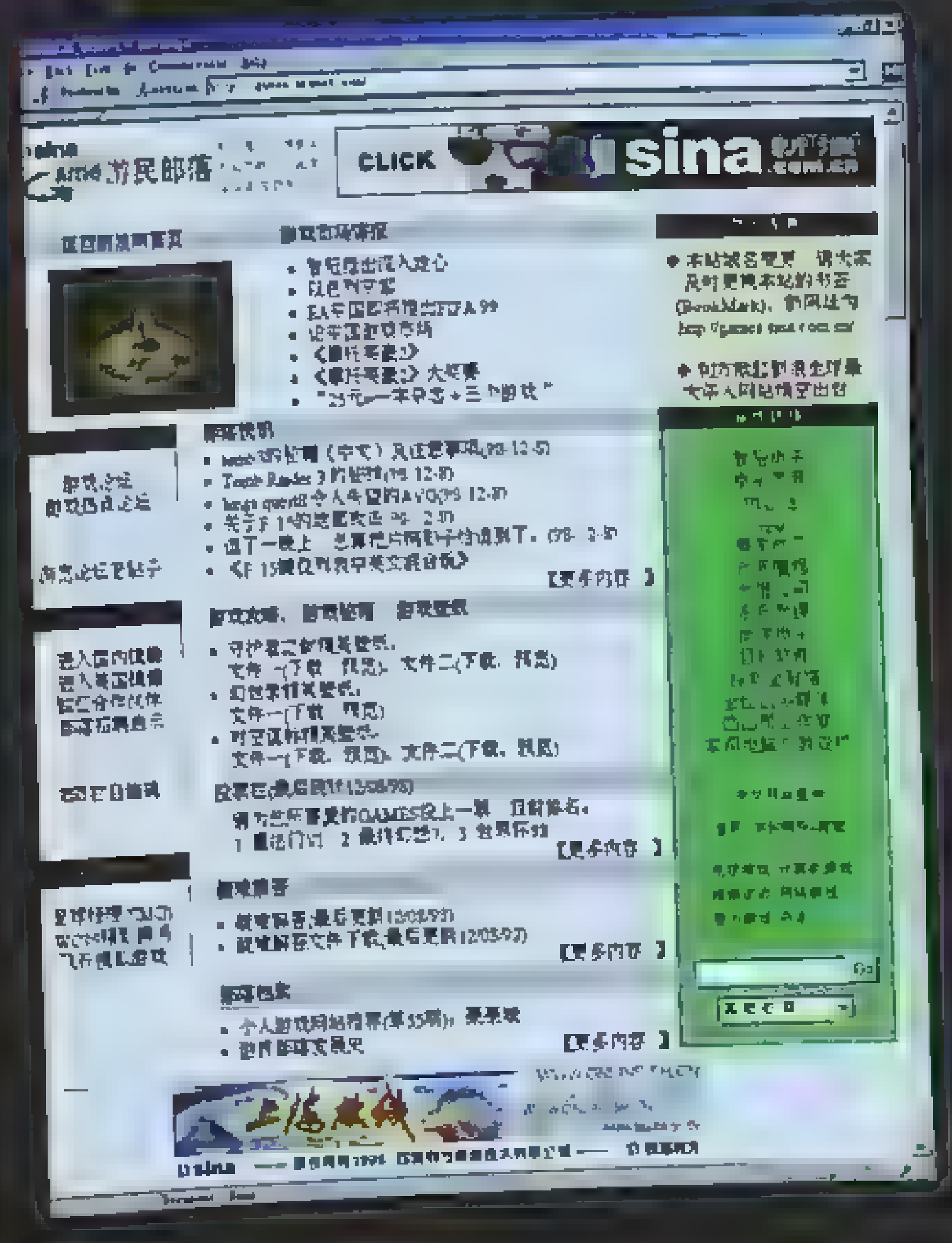
http://www.sina.com.cn/

您可以时实看到游戏新闻，最新的游戏介绍，得到游戏功略，游戏补丁，升级模块，参与玩家自己的投票板，进行实时聊天，实时讨论。

游民部落，每天吸引着上万名来自世界各地的游戏玩家，您可以实时在网上与其他玩家进行交流，欢迎来到新浪网的游民部落。

新浪网网址
http://www.sina.com.cn/
新浪网游民部落网址
http://games.sina.com.cn/
欢迎与网站编辑联系
wangning@ricfosight.com





1999.1.18隆重上市
NIGHTMARE
CREATURES
恶梦鬼魅
● 史无前例的好消息
● 附赠精美图像光盘一
kalisto
Http://www.kalisto.com
電子工業出版社
Publishing House of Electronics Industry
诚征各地经销商
中奖相关事项请到各经销商处查询

神兵在手 天下我有
Game Master
GM 您可以自制无敌档（EXE）即使朋友家中没有 GM 也可玩到无敌版
GM Plus 功能对某些游戏在启动修改软件时会造成无法再回到游戏的
无奈情形特别增加于游戏进行中直接下达修改指令的功能
中英文切换功能在使用 GM 时可以随时切换成中文版或英文版方便习惯不
同语言的使用者
游戏修改大师
一月发售
总代理：北京超软科技发展有限责任公司 TEL：010-62188280
邮购地址：北京海淀区双榆树邮局14号信箱
晶天软件
SOFTODAY
地址：杭州市文二路218号三楼 邮编：310012 TEL：8840813 FAX：8829315
欢迎访问：HTTP://WWW.SOFTODAY.COM

巴布 99狂想

哇！时间过得飞快，一转眼100年又快过去了！嗨！大家1999年好！我们又见面了，想想真令人兴奋，已经二十世纪末了耶！99年，再有一年就满"百"了。99年有些什么呢？？99年亲爱的祖国"五十"大寿！99年庆祝澳门回归！99年中国足球想要冲出亚洲看来是没什么希望了！99年海湾危机也许可以和平解决！99年南极上空的臭氧空洞应该不会再扩大了吧！99年千年BUG不知还会不会咬人？99年大家坐着飞船满天飞！ 99年听说天上还会多一颗月亮！99年我们的金仕达要大展宏图！99年，巴布的钱包……不管怎样99年都是十分令人期待的！

哈喽！"古人"说的好："一回生、二回熟、三回都是老朋友！"（古人？古人是谁？就是我楼下那个姓"古"的Sellers）连这回我们已经是第四次见面了！应该不仅仅是老朋友了吧！所以 —— 下一期我们就要改版了，如果对我的栏目有些什么意见、建议、牢骚，尽管发！巴布照单全收（虚心接受，屡教不改！嘻！嘻！）

瑪雅探險

想象一下：你正在一片丛林禁地的深处——那是一个无情的地方，很少探险者能够活着回来。但你应该有勇气，因为你是和皮特福·哈利（Pitfall Harry）在一起，他是世界闻名的丛林探险者，还是幸运的狩猎者。隐藏的财宝的诱惑力驱使你和哈利走向丛林更深处！

休闲小品·零售價49元·中文经典

蚯蚓精靈

我们瘦弱的英雄正在亡命天涯！为什么。因为乌鸦饿了，它想用基调填饱自己的肚子！不知道自己是否到了安全地带，不知道是否已经摆脱了乌鸦，惶恐、不安一直困绕着我们的英雄，直到某天…基调捡到一套用超高技术制作电子超人服！「蚯蚓精灵」的复仇行动开始了……

第四期 巴布大酒店 祝好運哦！

月月有獎 周周送禮

哇！哇！奖品多多！快快填妥以下表格并贴于信封背面寄往金仕达多媒体有限公司上海总部！可口"大餐"等你品尝！

姓名：	年龄：	E-Mail:	
联系地址：		电话：	邮编：

提问：1、现已上市的《蚯蚓精灵》、《玛雅探险》的市场零售价是多少？
　　　2、即将发行的《Battle Zone》是否为中文版？它的中文名称是什么？

回答：1、
　　　2、

地址：上海市国权路525号复华科技楼二楼"金仕达多媒体有限公司"巴布先生收，邮政编码200433。
来信截止日期1999年1月31日，以到信日为准！

本期"大餐"《玛雅探险》（中文版，共计五套），获奖名单见99年3月"巴布大酒店"

98年12月号"大餐"获奖名单 韩磊（北京）林广清（广西）钟佳顺（上海）
其他中奖者名单：吴国华（天津）陈涛（杭州）张彦彬（河南）朱明（郑州）孙新刚（乌鲁木齐）
郭小东（福建）杨增鸣（上海）邓润锋（广东）宋环丽（北京）王润晨（齐齐哈尔）

上海金仕达多媒体有限公司

北京办事处：
地址：北京市海淀区中关村成府路227号（祥云楼）202室 邮编：100080
电话：（010）62610597，62753535
http://www.kingstargroup.com.cn

上海总部：
地址：上海市国权路525号复旦大学复华科技楼二楼
电话：（021）65643055，65112918
传真：65108895 邮编：200433
E-Mail：bob@kingstargroup.com.cn

乐之声电话游戏专栏

一、笑傲江湖游戏简介：

本游戏目前共有十七大门派，分别是少林、武当、魔教、血河派……你在每次开始新游戏的时候可以任意选择其中一个加入。想成为正派弟子，还是邪派高手就全凭自己的“一念之差”了。当然，你所扮演的侠客还有男女之分，男扮女装或是女扮男装——无所谓！只要你胆敢，十七个门派男女总共34个身份都可以是你一个人，怎么样，很过瘾吧？不过，笔者建议当个“邪派女弟子”还是很酷的哟。(我要当魔教东方不败！！！咦？声音怎么变了？)

在选择好一个门派后，你会得到本门一件最低级的武器，大体也就是哨棒、丁字拐、青钢剑之类的东东；一个最低的江湖辈份；一个最最低的门派称号；一个最最最低的江湖排名；以及令人感到极其愤慨的100内力。(讨厌，怎么跟所有RPG游戏一样！)而一般的高手平平常常也就是个50－80万内力而已。

这时，你才算是真正地踏入了江湖。“我怎么积攒内力？我怎么更换武器？我怎么提升自己的身份？我如何结交其他侠客？我怎么活？！”哎，困扰着所有“普通型玩家”的问题马上就摘现在一难人的面前。“责无旁贷，笔者自会一一道来。

想要又积攒内力又不被其他阴险小人发现，easy！你只要在内力小于25000的时候，进入“归隐山林”选项，就可以一边悠闲地回答着有关武林问题，一边享受每答对1道题得500内力的快感。但要牢记，千万不要在内力大于25000的时候进入“归隐山林”，这真不是开玩笑的！接下去，你就要在“安心修养”选项中积攒更多的内力了。在这里，你修养的方式可以是听歌、听相声、听“乐之声”独家电话版权的120集情景喜剧《我爱我家》、听武林关系大全、听天下兵器谱、与其他也在修养的侠客两两交谈、也可以与众多侠客一起召开几乎是每半个小时一次的江湖会议。(有没有搞——错！半个小时一次，江湖怎么会乱成这个样子？)在这些地方，你的内力会以300/每分钟、360/每分钟、甚至是420/每分钟的速度飚升。怎么样，爽呆了吧！但天下没有白占的便宜，在“安心修养”里积攒内力虽然很爽，但却会时常遭受到其他侠客的偷袭。(在别人练功的时候暗中偷袭，这是一个真正的侠客吗？sorry，笔者也无法回答这个深奥的问题。)好了，关于其他关心的话题我们下次再聊，到这里，就到这里吧！(未完待续)

二、玩家精彩留言

1、“《谢诸公》：‘天资讷钝底薄平，十八方进乐之声。甫归五岳的内力，[illegible]。[illegible]，手握乙内[illegible]火堂。古墓[illegible]。魔教[illegible]。[illegible]气[illegible]可见掌门。[illegible]。闭[illegible]门人，[illegible]。笑对无名自[illegible]。[illegible]谢诸公。待到闲来无事时，留香[illegible]江湖中。’”

——北京玩家“楚留香”

点评：以诗谢友，颇具古风。虽然不太压韵，却也不妨碍它在乐之声玩家中广为流传

2、“各位玩家，你们好！我是一位住在金山的玩家，我每个月玩的时候不免有几次会被人杀掉，而我那辛辛苦苦攒下的内力……唉！好可惜！现在因为我是初学者，所以还不知道怎样提升武器级别，也不知道怎样提高江湖的知名度。虽然这个游戏就是以江湖拼杀为主，但也请诸位老玩家多多包含，少杀几个人，好吗？告诉大家下个月我会投靠古墓派，如果有古墓派的兄弟请多多帮助，多多关心我，我是不会滥杀无辜的。”——上海无名氏玩家

点评：典型的乐之声新玩家，确实让人感到辛酸。那些嗜杀成性的老玩家们应该有所触动。不要忘了，江湖中除了仇杀外还有真挚的友情

3、“各位好，我是笨笨。这些天我在江湖上遇到数名女侠的追杀，多次将在下打成江湖废人。在此笨笨想对各个门派的女弟子说一声，你们就不能温柔一点吗？再这样下去你们都要嫁不出去啦！”

——上海玩家笨笨

点评：上海热线的女侠们真的有如此厉害？！佩服，佩服！虚幻并不代表现实，这是个游戏。笨笨你不要瞎讲！

4、“各位玩家大家好，我是五岳剑派的令狐冲，虽然我在战场上也可以说是战果辉煌吧，但是我心中总有一种失落的感觉，总是想象神雕侠侣中的杨过小龙女一般遨游四海，并肩做战，所以我希望能有个红颜知己与我共同作战。”——上海玩家令狐冲

点评：问世间情是何物，直叫人生死相许。“笑傲江湖”游戏中有多少男侠客已经陷入了“爱江山更爱美人，哪个英雄好汉宁愿孤单”这种甜蜜而又痛苦的感觉中啊！

5、广大玩家你们好！我是194号侠客，现在暂时是武林盟主。孤独求败在昨天晚上已经被我正式打败了，现在我正式向整个武林发起挑战，有谁敢跟我作对或者反抗我的，我一定会把他消灭的。

——上海无名氏玩家

点评：江湖上每天都会冒出几个“武林盟主”，是真是假“乐之声”倒也无须追查，就怕上海广大玩家……194号侠客多多保重吧！

三、每月江湖动态

11月的江湖可以说是个多事之秋。全国“笑傲江湖”热线010－26270001和上海“笑傲江湖”热线52882200才刚刚开始一个月，就各有1000多名侠客登记注册。其声势之浩大，大大出乎我们的预料。乐之声工作小组的各位编辑都已经被玩家的热情电话淹没掉了——开个玩笑！以下就让我们来看一看这两个武林的11月动态：

上海热线：

在月初的时候，由于玩家较少，所以都是各自积攒内力，然后相互攻击，很少到江湖会议室中坐下来一起聊一聊天。(一定不要带儿话音，阿拉是上海人！)接近11月中旬时，玩家逐渐增多，江[illegible]，大家在一起交流游戏心得，切[illegible]，更[illegible]，[illegible]才子还要开[illegible]一个崭新的门派——妖魔会。他的招收条件是：1、必须是邪道中人，[illegible]与正道人士有血海深仇；2、有志于雄霸天下，或[illegible]风云者；3、无白[illegible]，精神无异常者；4、每天上网至少3个小时。怎么样，有够酷的吧！自该留言公布以来，每天表示要参加的人络绎不绝。(哎，难道现实生活中的正人君子内心都有邪恶的一面吗？)

就在上海地区第一次正邪两派的华山论剑就要爆发之时，一个更大消息传到上海江湖：北京玩家11月20日将大批进入上海！这次我们上海的玩家没有采取“攘外必先安内”的策略，而是精诚合作，暂停妖魔会的发展，一致对外(北京玩家)。尽管这一消息后来被证实是谣传，但由此可以看出上海玩家的整体素质。

在接下去争夺掌门人和武林盟主的战斗中，又发生了一起“110”事件。“110”原本是一个侠客编号，后来他又联合350号和273号侠客组成了“110战队”，专门围剿侠客等级五级以上、内力20万以上的“大户”。其手段之狠，心肠之硬，实属罕见。众多玩家敢怒而不敢言，几乎失去了玩这个游戏的兴趣。不过“110战队”说的话也有道理，这个游戏的特色就是打斗。(稍微片面了一些)还好，人善人欺天不欺，人恶人怕天不怕。“110”号侠客在一次系统故障中，没能及时脱身，被众位压抑以久的玩家一顿胖揍，后果大家猜也猜到了。从此，上海武林又恢复了暂时的和平。(最新消息，110号侠客大难不死，已经再次现身江湖！！)

上海有位854号侠客还特地给我们的江湖会议室提了幅对联想作为招牌

上联：有啥说啥，人生难得坦率几次；

下联：能吹就吹，大家不要白忙一场。

横批：和平，理解万岁！

上海“笑傲江湖”热线游戏巫师——笑笑。

全国热线：

今天的整个江湖已非往日能比，为了争夺这个武林盟主的位子，厮杀的实为惨烈。自上海传来一位侠客竟在几日内声望爆涨八百多点之后，为了武林盟主的位子，江湖之中已经见不到昔日的风平浪静，走到哪里都是磨刀霍霍，杀声连天。在会议室里，你总能听到大家在商量如何能夺得武林盟主，怎样对付进入北京武林的上海侠客。为了这件事情，大家都再三出谋划策，以尽自己的一份力量。可是群龙无首也不行呀！大家便推荐小貂和文盲作为江湖正邪二老来主持这个混乱的局面。于是，江湖中几个邪教的不幸也随之而来。二老为保北京武林中实力最为雄厚的辛雨能做武林盟主，指定灰衣人、掌柜的两位侠客以护法的身份为辛雨的前进铲平道路，从此开始了对几个邪教的血腥屠杀，状况空前惨烈。这些无辜的邪教教弟子之中，还有不少是被本派掌门人逼入邪教的正派弟子。这种状况马上引起了其他一些正义侠士的不满、反抗。11月下旬，本月最大的一次江湖火并终于爆发了，几乎有上千万的内力都在这场火并中消耗一空。但最终的结果……哎，武林盟主虽然是我们全国热线的玩家，但这种方式是否正确呢？我也一时说不清了。我个人倒是希望下月的武林盟主是个上海热线的玩家。

由于宣传的原因，本月全国热线中还是以北京玩家为主，象文盲、小貂、辛雨、黑客、判官、灰衣人、大老千、掌柜的等人已在本月确立的自己的江湖地位。希望外地的玩家们能够早日进入江湖。

最让我们感到欣喜的是，一向血腥的江湖如今也增加了不少俏丽的颜色：说话直爽的娇娇，讨人喜欢的小猫，调皮的苗苗，吉祥景亮一闪而过的流星等等，还有许多等待你发现的新星呢！不过，这几个俏皮的姑娘可是和平主义者，她们的双手是干净的，没有血污，不想与她们聊聊吗？快进来吧！其实，现今江湖中的是是非非也不是三言两语能够讲完的，欲知详情，请打电话了解一下吧！不过，这位江湖侠客黑客的一段即兴诗倒是不错的结束语，江湖近况由此也可略见一斑吧！

“多少岁月已苍桑，回首望，尽凄凉，持剑山岗抬头望上苍。
写我黑客与文盲，侠客行，好文章，北京众侠显辉煌；
好判官，射天狼，多少侠客剑下亡；
掌柜的，名虽囊(窝囊)，放眼江湖也称王；
大老千，好智囊，场场胜仗他帮忙。
灭上海，平南方，北京武林独称王，上海不服能怎样！
血滴子前谁称狂？协盟主，斗灰狼，纵横江湖就这么狂。”

大内总管黑客拜上

四、天下英雄榜

天下英雄榜评比的机制：

1、入围的侠客必须是门派的掌门人。

2、评选出的结果分别是十七大门派的总掌门人以及武林盟主。

3、评选的结果是对上个月江湖情况的总结。

★以上内容详见乐之声主页。

1998年12月天下英雄榜

江湖声望	门派	侠客编号	所属热线	江湖声望	门派	侠客编号	所属热线
500	少林	39	全国热线	5	五毒教	366	全国热线
101	武当	361	上海热线	12	青衣楼	756	上海热线
45	丐帮	674	全国热线	6	红衣喇嘛教	926	上海热线
90	四川唐门	633	上海热线		名捕门		(空缺)
180	五岳剑派	110	上海热线	7	权力帮	548	上海热线
13	魔教	472	全国热线	90	古墓派	44	全国热线
120	天山派	1174	上海热线	11	血河派	1171	上海热线
125	东瀛派	318	全国热线	300	昆仑派	354	全国热线
70	大内锦衣卫	64	全国热线	500	武林盟主(少林)	39	全国热线

五、乐之声电话游戏热线号码：

北京(以及其他尚未开通热线的城市)：

010－26270000——“大众软件”全国热线。

010－26270001——“笑傲江湖”全国热线。(正式版)

010－26270002——“笑傲江湖”新手试玩版

010－26270003——天下英雄榜。

010－26270005——“乐之声”玩家俱乐部专线。

010－26270008——“乐之声”多人聊天大本营。

上海：52882200——“笑傲江湖”上海热线。(正式版)

52882202——“笑傲江湖”新手试玩版。

52882208——“乐之声”多人聊天大本营。

52882205——“乐之声”玩家俱乐部专线。

石家庄：160－1212。

贵阳：98679888或9500179888。

乐之声电话游戏咨询热线：010－64971912，64971913

网址：http://www.bigfoot.com/~happyphone

E－mail: happyphone@bigfoot.com

电子工业出版社新年光盘有好礼！

感谢新老朋友在过去的一年里对电子工业出版社电子出版物部的支持与合作！1998年我社共出版光盘200多种，其中"电影风暴"系列和《Windows 98实战指南》等获奖产品深受广大用户喜爱。正值新年之际，为答谢广大用户的厚爱，我们特推出"少儿娱教系列"和"经典游戏系列"优惠光盘。

少儿娱教系列(限量发售)

名　称	定价	优惠价	订数
我的个人专辑	78.00	39.00	
你的好朋友	78.00	39.00	
我的动物王国	78.00	39.00	
唐诗三百首(三张一套)	120.00	60.00	

经典游戏系列(限量发售)

名　称	定价	特惠价	订数
雷神之锤	248	40	
黑暗王座	118	40	
宇宙冒险家(3CD)	148	40	
终极毁灭战士	198	40	

"电影风暴系列"特别推荐：

《喜洋洋》电影风暴礼品全套装喜庆登场！内含八部经典奥斯卡影片(《卡萨布蓝卡》、《魂断蓝桥》、《茶花女》、《简爱》、《一夜风流》、《呼啸山庄》、《费城故事》、《白雪公主》、《飘》)，20片CD，400页教材，售价240元。看电影，学英语，用电影风暴！

购买以上产品(免收邮寄费)，请汇款至：北京173信箱电子工业出版社　王旭　邮政编码：100036　垂询电话：(010)68161306

电子工业出版社软件优惠活动之二！

玩家必备的智能游戏工具——

东方不败

实时修改： 让你方便地修改游戏中各种角色或武器的设置，不需要参数的复杂追踪与判断。
实时翻译： 没有了语言上的障碍，使英文与港台版游戏实时汉化，你面对的只是过关时的专注与快乐。呼之即来的变形游戏 快典，能让你随时查询各种英文的信息。
即时攻略： 实时的游戏攻略，对你当前的游戏随时提供攻略信息，让你不用在报纸、杂志中苦苦寻觅。同时提供"轻松过关"，享受跳跃闯关的乐趣。

提供克服语言障碍的全套解决方案

东方快车2000

挑战汉化翻译极限

——让电脑文化没有国界

- 与国际知名专家合作，翻译质量实现真正飞跃，并提供智能辅助翻译工具，同时采用英汉词语关联技术，更容易提高译文可用性。
- 启用32位汉化技术，全面克服一般汉化软件的稳定性、兼容性和影响人软件运行速度问题。
- 中文版生成器，可将动态汉化好的西文软件直接转换为独立运行的中文软件，进入动态汉化与永久汉化共存的时代。
- 强大的游戏工具，集游戏汉化、智能修改、联机攻略于一体。
- 套装《金山词霸3》，东方快车开口说话。使用户买一个产品，同时获得了一流的汉化翻译软件，一流的词典软件，造福用户。
- "功能一指通"，克服汉化翻译软件操作复杂、使用不自如等问题，各功能一次操作即可完成。
- 自带20个专业词库，任意添加修改排序。100个优质汉化包，以后增加免费提供。
- 提供优秀的汉英翻译系统，为便您的国际交流，提前驶入信息高速公路。

北京实达铭泰 TEL：(010)62529568　62529569　网址：www.sunv.com
通讯地址：北京海淀区中关村南三街8号　邮编：100080

MGA 号跳 200 大行动！！！

活动内容： 将MGA G100显示卡升级为MGA G200c(250MHz RAMDAC，8MB SDRAM)

参与对象： 所有购买了中文原包MGA G100显示卡的用户

登记方式： 必须使用邮局汇款单方式将555元人民币汇至(100080)北京市海淀路80号中科大厦1507室 中科多媒体公司客户服务部)，务必在汇款人附言一栏上写明本人身份证号、联系电话和MGA G100用户登记卡号码

汇款时段： 1998.12.25－1999.2.10(以当地邮戳为准)

领卡方式： 中科多媒体收到555元汇款后会向汇款人发出一份用户通知书，请携带此通知书、身份证、和全套MGAG100显示卡到中科多媒体指定的《大众软件》读者服务部换取MGAG200c显示卡；当地没有指定升级地点的请将升级款及全套G100显示卡一并寄到中科多媒体公司客户服务部，在升级款及显示卡到齐后G200c卡将在两个工作日内寄出。

代理机构：《大众软件》读者服务部总部做为本次活动的全国独家代理机构

咨询电话： 中科多媒体公司　客户服务部　010－62628123
《大众软件》读者服务部总部　010－65266244

本活动最终解释权在matrox公司

大型类MUD武侠角色扮演游戏《江湖》，将以3CD的超大容量、98元的超低价位隆重登场。现就全国范围内诚征各地代理商、分销商，欢迎来电、来函垂询！

同时本公司开展邮购业务，98元/套(免邮费)，汇款地址同下列联系地址。

联系人：谢　涛　　收款人：周　明
联系电话：0755－2418774　2406525
联系地址：深圳市金碧路金湖花园A2栋201室(518047)

爱普生—友立 99 个人年历设计大抽奖计划

活动内容:

以"A3 自我年历设计新方案"为主题贯穿始终,并阶段性开展节日卡片制作活动

(1)EPSON - Ulead 软硬兼施,共同推广 99 彩色新方案

(2)新年新气象,照相到连邦;设计自我新形象,做成各类贺卡和年历,全部免费!三次中奖机会,不可错过!

(3)特别的爱给特别的你,自己做的情人节卡,赢三重大奖!

(4)EPSON - Ulead 与你共建彩色新年 - 免费制作精美个性年历,送大奖

(5)99 年彩色新方案 - EPSON - Ulead 真情送大奖;免费制作精美个性年历

(6)99 年彩色新方案 - EPSON - Ulead 真情奉送精美个性年历

(7)99 年彩色新方案 - 发挥你的创意,让照片活起来

(8)99 年彩色新方案 - 免费开放电脑创意设计实验室,就在家门口的连邦店

活动规则:

(1)在活动期内每逢节假日,到达指定连邦软件专卖店的用户均可免费用友立 Photo Express2.0 现场自己动手(或由店内工作人员协助)为自己制作一张贺卡/贺年卡/圣诞卡/情人卡/年历等,并用 EPSON Stylus Photo EX 免费在 EPSON A6、A4 幅画纸张上打印出来;如果以 A3 幅面打印输出,须交 5 元手续费,并获得 1 张抽奖卡参与抽奖活动;

(2)活动期内现场购买一套友立软件,即可获得 2 张抽奖卡;现场购买一台 EPSON 彩喷或数码相机、底片扫描仪即可获得 3 张抽奖卡;

(3)每期活动结束后,由各连邦店确定日期当众抽奖,抽出 5 位幸运者各获得一套友立 Photo Express2.0 软件,其余继续参与下期或参与春节后的全国幸运大抽奖;

(4)活动结束后,各地汇总抽奖卡到北京连邦总部参与全国幸运大抽奖,连邦负责联络电视台和现场公证;

(5)有奖品将直接邮寄给中奖者本人,中奖者将予以公布(媒体或连邦店店面)

活动日期:

98 年 12 月 24 日至 99 年 2 月 21 日,每逢节假日、公休日(共 27 天)

包含两个集中的板块:圣诞节、元旦版和情人节、春节期版,其余在日期为公休日

圣诞、元旦版:98/12/24 - 98/12/27, 98/12/31 - 99/1/3

情人节、春节版:99/2/13 - 99/2/21

奖项设置:

名1抽奖:Photo Express2.0 中文版 90 套

一等奖:1 台 PP - 700、1 名

二等奖 1 台 SP EX、1 名

三等奖 1 台 SP - 700、1 名

四等奖 1 台 SC - 440、1 名

特等奖 Photo impact4 中文版、5 名

活动地点:——六个城市,九家店

城　　市: 北京、上海、广州、武汉、成都、沈阳——

活动场地: 各地主要的"连邦软件专卖店"(共 9 家):

北京、上海、广州——各 2 家

武汉、成都、沈阳——各 1 家

活动点名单:

北京:连邦软件第一分店(暂定)	北京海淀区海淀路 75 号
连邦京广分店	北京朝阳区呼家楼西里甲 3 号
上海:上海连邦吴淞店	上海福州路 431 号
上海连邦百脑汇店	上海漕溪北路 35 号百脑汇 103 室
广州:广东天河城专卖店	广东天河城广场四楼 424 号
广东太平洋专卖店	广东太平洋电脑广场一楼 117 号
武汉:武汉连邦电脑广场	
沈阳:沈阳文萃店	沈阳和平区文萃路 49 号
成都:成都连邦总店　成都一	环路南 2 段 14 号华益电脑商场一楼

主办单位:

EPSON(中国)有限公司

友立资讯股份有限公司

加邦软件销售连锁组织总部

参展邀请

'99 第七届北京家用电脑及软件展览会

FAMILY COMPUTER

展览地点:

北京:中国国际展览中心

展览时间:

1999 年 1 月 28 日至 2 月 1 日

主办单位:

中国电子进出口总公司

北京市海淀区商会科技计算机商会

承办单位:

北京市海淀区商会科技计算机商会

中国电子国际展览广告公司

联系人:李捷　小姐　　李卫平　小姐　　赵军　先生　　王贵生　先生

咨询电话:6254050　62543916　62555379　62622832　68296358　68296412

心智凝聚　倾力奉献

《家用电脑与游戏机》新品登场！

98 增刊定价人民币 19.20元

纵横天地间　游戏任我翔

《家用电脑与游戏机》杂志社全体同仁倾整整一年之心力，双手为您奉上 98 增刊，权作答谢长久以来支持、关怀我们工作的读者朋友们一份新年礼物吧！

这本增刊自 98 年初就开使了整体筹划过程，其间数易其稿，一共做了大小修改十余次，只希望您拿到手中时能够眼前一亮，会心一笑。主要包括：

精心编辑的六篇超完全情景攻略，详尽有趣，让您深入游戏核心，不知不觉中领略游戏精华，从根本上增加 HP、MP，早日练就一身老鸟本领。

DIY 手册则是 PC 发烧友们的必读宝典，其中详细论述了近期 DIY 市场的行场，给出了精心设计的购机方案，希望能对您有些参考价值。

还有很多好东东，您还是拿到手之后慢慢细看吧！

98 合订本(中)
定价人民币 19.60 元
配套光盘(中)
定价人民币
24.00 元

98 合订本配套光盘（中）经过本社光盘研发组 *100* 余个工作日的辛苦努力，终于与广大用户朋友们见面了，在认真吸取了上期光盘中朋友们提出的宝贵建议后，这张光盘将在实际内容的含金量及物理包装上做较大程度的改进，争取让您"看着满意，用着放心"，总容量超过 *600* 兆，主要包括：大量最新实用软件（配精编说明文档）、模拟器大放送、热门游戏试玩、酷站精选、杂志电子档、奇趣天堂、超级补丁……哟，没地方写啦！

我们已经把最有趣的东西装进这张盘子里

本社尚余少量 98 年第 2、4、5、12 期杂志，欢迎初缺收藏，其余各期均已无货，请勿再汇款。

邮购联系人：姜雅丽

TEL：(010)68728137、68728138　FAX：(010)68728134

[测试：有效 TopGunner 提供 A]

古墓丽影 III
Tomb Raider 3

跳关：

拔出手枪；小步后退一步；小步前进一步；蹲下再站起；转三圈；向前跳。

获得所有武器：

拔出手枪；小步后退一步；小步前进一步；蹲下再站起；转三圈；向后跳。　[测试：有效 TopGunner 提供 A]

彩虹六号
Rainbow Six

在游戏进行中按回车键呼出 Chat 输人框，输入以下密技：

TEAMGOD　全队人员进人不死模式

档　案

AVATARGOD　玩家使用的这个队员进人不死模式
STUMPY　全部的人都变成矮胖
CLODHOPPER　全部的人都变成"大手"和"大脚"
MEGANOGGIN　全部的人都变成"大头"
5FINGERDISCOUNT　武器全满
NOBRAINER　把 AI 关掉
TURNPUNCHKICK　把人物由 3D 变成 2D
1－900　深呼吸！？
EXPLORE　把胜利条件关掉
FASTACTIONRESPONSETEAM ?
DEBUGKEYS　允许进人调试状态

按 F10 可进人调试状态，以下按钮激活：

[A]　AI 关闭/打开
[M]　把你冻结起来（关掉你的 AI，你已经不是队员了）
[KP1]/[KP3]　增大或减小分辨率
[F6]　把屏幕切换到游戏中任何一个人的视觉中
[F9]　回到你使用的那个队员
[<]/[>]　把你飘浮在空中，用来调节升高或降低
[/]　从漂浮状回到地面
[O]　把 F1 的视角放大
[P]　把 F1 的视角缩小
[V]　旋转视角
[F7]　自杀（无论是否不死模式）
[F10]　关闭调试状态

以上任何秘技只要再输人一遍，即可关掉。

[测试：NA Speed 提供 A]

恺撒大帝 III
Caesar 3

在水井上按鼠标右键，再按 [Alt]＋[K] 打开秘技模式，此后游戏中按：

[Alt]＋[V]　马上过关
[Alt]＋[C]　加到 5000DN

[测试：有效杨汉涛提供 B]

铁路大亨 II
Railroad Tycoon 2

游戏中按 [TAB] 出现一个光标提示，输入下列字符（注意大小写字母及空格）并回车获得相应功能：

AMD103　以个人资产为代价升级全部火车为 AMD－103 型
BigfootGold　赢得金牌胜利
BigfootSilver　赢得银牌胜利
BigfootBronze　赢得铜牌胜利
Bigfoot　赢得金牌胜利
BoBo　当前游戏失败
Casey Jones　功能不详
Cattle futures　功能不详
King of the hill　你的角色获得 10 万美金
Let me in　可通过原本无法通过的地形
Powerball　公司获得 1 亿美金
Show me the trains　获得所有类型的火车
Speed Racer　火车极速加倍
Slush fund　公司获得 1 百万美金
Overtime　功能不详
Viagra　拓展城市规模

[测试：有效 TopGunner 提供 A]

上帝也疯狂 III
Populous: The Beginning

先按 [tab]＋[F11]，然后输入密码"byrne"打开秘技。回到游戏中，键入：

[tab]＋[F3] 得到所有魔法
[tab]＋[F4] 得到所有建筑
[tab]＋[F5] 补充魔力　[测试：NA 钟伟楷提供 A]

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的“尖端 100”，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。[互联网网址 http://www.worldcharts.com/gmain.html]

符号说明：* 新上榜 ^名次上升 – 空缺 {W} 视窗版 {M} 多人游戏 {!} 精品推荐 {O} OS/2 版 {reg} 注册版

另　注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名

1998 年 12 月 21 日第 52 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	4^	4	1	Half – Life	Valve/Sierra	半条命
2	1	7	1	Fallout 2 {!}	Black Isle/Interplay	异尘余生 II
3	2	37	1	Starcraft {!}	Blizzard	星际争霸
4	3	34	2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	魔法门VI天堂之令
5	5	6	5	Railroad Tycoon 2 {!}	PopTop/G. O. D.	铁路大亨 II
6	6	30	2	Unreal {!}	Digital Extremes/Epic/GT	虚幻世界
7	8^	64	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
8	7	11	5	Caesar 3 (Build a Better Rome) {!}	Sierra	恺撒大帝 III
9	9	12	4	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {!}	Electronic Arts	极品飞车 III
10	10	53	1	Quake 2/Add – on {!}	Id/Activision	雷神之锤 II/资料片
11	12^	8	11	Grim Fandango {!}	LucasArts/Activision	神通鬼大
12	11	25	7	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	最终幻想 VII
13	18^	4	13	Fifa 99	EA Sports	FIFA 足球 99
14	13	9	13	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	升刚
15	17^	6	15	SiN	Ritual/Activision	原罪
16	19^	4	16	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	帝国时代：罗马的兴起
17	14	61	3	Age of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代
18	15	17	7	Rainbow Six	Red Storm	彩虹六号
19	16	17	10	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	战神 III 黑潮风暴
20	22^	5	20	Carmageddon 2 {!}	Stainless/SCi/Interplay	恶煞车手 II
21	20	34	9	Rage of Mages/Allods	Nival/Monolith	巫师之怒(阿洛德斯)
22	34 *	4	22	Settlers 3	Blue Byte	工人物语 III
23	23	57	6	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	猴岛小英雄 III 猴岛的诅咒
24	27^	4	24	Populous (The Beginning) {!}	Bullfrog/Electronic Arts	上帝也疯狂 III 开天辟地
25	25	58	7	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	侠盗猎车手
26	24	12	20	NHL 99	EA Sports	NHL 冰球 99
27	33^	102	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
28	21	62	4	Fallout	Interplay	异尘余生
29	26	25	7	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	盟军敢死队
30	29	27	9	Descent (Freespace – The Great War)	Interplay	天旋地转：自由空间
31	31	108	3	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	银河霸主 II
32	28	62	17	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义
33	30	109	2	Heroes of Might & Magic 2/add – on	New World/3DO	魔法门英雄无敌 III/资料片
34	36^	6	34	Vegas Games 2000	3DO	Vegas 游戏集 2000
35	32	40	4	Battlezone	Activision	终极战区
36	35	73	4	X – Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	幽浮 III 启示录
37	75 *	2	37	Thief (The Dark Project) {!}	Looking Glass/Eidos	盗贼：暗黑计划
38	50 *	3	38	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒 II
39	43^	6	39	Colin McRae Rally	Codemasters	Colin McRae 越野大赛
40	41^	56	16	Blade Runner {!}	Westwood/Virgin	银翼杀手
41	45^	4	41	Tomb Raider 3	Core/Eidos	古墓丽影 III
42	42	31	30	Galactic Civilizations Gold	Stardock	银河文明黄金版
43	38	17	30	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	–
44	37	8	36	Links LS 1999	Access	名流高尔夫大师 1999
45	39	65	10	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	黑暗王朝：未来战争
46	44	25	12	Mech Commander	FASA/MicroProse	装甲指挥官
47	68 *	2	47	Return to Krondor {!}	Sierra	重返克朗多
48	47	34	28	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters/3DO	巡回汽车冠军赛
49	40	15	19	Dune 2000 {!}	Westwood/Virgin	沙丘 2000
50	49	108	1	Command & Conquer/Add – on (Red Alert)	Westwood	红色警报/资料片
51	51	61	15	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	南北大战乱世情
52	46	77	1	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者
53	53	76	25	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	名流高尔夫 OS/2 版
54	48	146	1	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	文明 II/幻想世界
55	52	42	41	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	钢球
56	57^	52	7	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	银河飞将 V 世纪的预言
57	56	125	1	Quake/add – on	Id/GT	雷神之锤/资料片
58	58	93	9	Magic/Add – ons (The Gathering)	MicroProse	魔法风云会/资料片
59	54	49	29	I – War/Independence War	Ocean	独立战争
60	62^	62	6	Dark Forces 2/Add – on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	死星战将 II 杰迪骑士/资料片
61	59	58	21	Entrepreneur {!}	Stardock	企业家
62	55	52	23	Worms 2	Team 17/MicroProse	百战天虫 II
63	70^	85	7	X – Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	帝国生死斗
64	63	6	63	Delta Force	NovaLogic	三角洲部队
65	66^	47	8	Gag	Auric Vision	–
66	– *	1	66	Gangsters	Eidos	教父
67	81^	56	7	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	FIFA 世界杯之路 98
68	77^	15	39	Hexplore	Heliovisions/Infogrames	–
69	64	56	14	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	神话：堕落之神
70	67	34	11	Forsaken {!}	Probe/Acclaim	浩劫余生
71	69	63	19	Ultima Online/Second Age {!}	Origin/Electronic Arts	网络创世纪/第二纪
72	74^	59	18	Riven (The Sequel To Myst) {!}	Cyan/Red Orb	星空断层
73	60	78	6	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	恶煞车手
74	79^	56	34	Championship Manager 97/98	Eidos	足球经纪人 97/98
75	78^	11	54	Axis & Allies	Hasbro	轴心国与同盟国
76	87^	3	76	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	血祭 II
77	76	6	69	Knights and Merchants	JoyMania/Interactive Magic	骑士与商人
78	72	60	27	Panzer General 2	SSI/Mindscape	装甲元帅 II
79	85^	117	6	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	上古卷轴：匕首雨
80	88^	2	80	Warhammer 40, 000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	战锤 40000
81	65	30	13	World Cup 98	EA Sports	世界杯 98
82	82	160	11	Stars! 2	Star Crosses/Empire	星际 II
83	61	32	18	Army Men	3DO	玩具兵大战
84	80	38	11	Star Wars/Supremacy (Rebellion) {!}	LucasArts	星际叛乱
85	84	71	12	Warlords 3/Add – on (Reign of Heroes) {!}	SSG/Red Orb	战神 III 英雄王朝/资料片
86	86	3	86	NBA Live 99	EA Sports/Electronic Arts	NBA 职蓝 99
87	90^	3	87	European Air War	MicroProse/Hasbro	欧洲空战
[redacted]	71	6	59	Klingon Honor Guard {!}	MicroProse	克林贡荣誉卫士
89	95^	104	10	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	战争游戏
90	96^	37	32	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	战锤：黑暗启示录
91	91	2	91	King's Quest (Mask of Eternity)	Sierra	国王密使：永恒的面具
92	89	59	33	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	近距离作战：夺桥遗恨
93	94^	55	28	F1 Racing Simulation	Ubi	F1 大赛
94	–^	1	94	Falcon 4.0 {!}	MicroProse	捍卫雄鹰 IV
95	83	56	9	Tomb Raider 2	Eidos	古墓丽影 II
96	97^	63	20	Lands of Lore (Guardians of Destiny) {!}	Westwood	大地传说 II 命运守护神
97	–^	1	97	Star Wars (Rogue Squadron 3D)	Factor 5/LucasArts	星球大战：侠盗中队
98	98	137	2	Duke Nukem 3D/add – ons	3D Realms/GT	毁灭公爵/资料片
99	93	54	16	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	七国演义
100	73	30	39	Anno 1602	Sunflowers	–

电玩点将榜

综 合 榜

* 1.	星际争霸	StarCraft	Blizzard/奥美(2170)
* 2.	盟军敢死队——深入敌后	Commandos	Eidos/新天地(2011)
* 3.	暗黑破坏神(恐惧)	Diablo	Blizzard/奥美(1755)
* 4.	仙剑奇侠传(包括98柔情篇)		大宇(1565)
* 5.	古墓丽影 Ⅱ	Tomb Raider Ⅱ	维真/新天地(1274)
* 6.	最终幻想Ⅶ	FFⅦ	电子艺界(1075)
* 7.	风云		众心电子(1001)
8.	帝国时代	AGE of Empires	微软(968)
* 9.	决战法兰西	Word Cup98	电子艺界(925)
* 10.	银翼杀手	Blade Runner	维真/新天地(912)
* 11.	大富翁 4	Rich4	大宇(820)
* 12.	极品飞车Ⅲ	Need for Speed Ⅲ	电子艺界(806)
* 13.	魔法门 6—天堂之令	Might and Magic6	3DO/育碧(793)
* 14.	足球 98	FIFA'98	电子艺界(773)
* 15.	铁甲风暴		目标软件(740)
* 16.	阿猫阿狗		大宇(629)
* 17.	极品飞车Ⅱ	Need For Speed Ⅱ	电子艺界(599)
* 18.	沙丘 2000	DUNE 2000	Westwood/新天地(587)
* 19.	主题医院	Theme Hospital	电子艺界(570)
* 20.	英雄无敌Ⅱ	Heroes of Might and Magic Ⅱ	NWC/育碧(544)
21.	雷神之锤Ⅱ	Quake Ⅱ	id(489)
* 22.	神秘岛Ⅱ—星空断层	Riven Ⅱ	Cyan/Red orb/金仕达(467)
* 23.	上帝也疯狂	The Beginning	电子艺界(443)
* 24.	大富翁Ⅲ	Rich Ⅲ	大宇(407)
* 25.	绝地风暴Ⅱ	KKND Ⅱ	电子艺界(377)
* 26.	玩具兵大战	Army Men	3DO/育碧(353)
* 27.	足球 99	FIFA99	电子艺界(350)
* 28.	横扫千军	Total Annihilation	Cavedog/GT(292)
* 29.	地下城守护者	Dungeon Keeper	Bullfrog/电子艺界(281)
* 30.	篮球 99	NBA99	电子艺界(201)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数

大家新年好!

日子过得真快，转眼 1999 年已信步而来。在此,本法师代表编辑部全体小编向大家致以最诚挚的问候与祝福,愿大家在新的一年里身体健康、万事如意、多玩好游戏。

回首 98,风风雨雨,洒家心中真是感慨万千,榜上风云就是游戏产业的缩影。在这一年里,即时策略独领风骚,从年初的《帝国时代》到近期的《星际争霸》,这类游戏所表现出的高超 AI、鲜丽画面和强大的联线功能令全世界玩家为之心醉神迷,几乎占据了游戏界的半壁江山，并统领着国内外的各大 TOP 榜。同时,FIFA、《古墓丽影》、《极品飞车》与《大富翁》系列自身特点鲜明,更表现出强大的生命力。国产游戏在 98 年的表现还算是差强人意,《铁甲风暴》的诞生得到了广泛的好评与支持，我们的游戏制作人迈出了可喜的一步,希望再接再厉,再创新高,我们的玩家会全力支持你们;号称中文游戏世纪大作的《风云》则在《仙剑奇侠传》日渐衰老之机逐步逼近 RPG 游戏的新科状元的宝座,令众多“仙剑迷”忿忿不已。其实想开了也没什么，酒是越放越香，游戏可不一定。唉,要说的实在是太多了,无奈版面有限,只好打住,以后有时间再和大家聊个痛快!

江湖代有新人出,本期排行榜前几名的争夺没有什么大变动，真正的亮点在前 10 名以外的几张新面孔。注意这股力量,它们的后劲将是惊人的，不信咱就走着瞧！其实，不用我说，相信聪明的玩家早已注意到它们的价值，无一不系出名门，万众瞩目的厉害角色，迅速飚升只是时间问题!

从今年开始,幸运读者的奖品由全年杂志改为奖上榜游戏一套,价值上升!您想,万一奖您一套《银河飞将》那样的大制作呢? 另外,排行榜将取消最佳读者点评这一项,孰优孰劣还是留给读者自己去评判吧,也省得洒家落得一个一言堂的名声,呵呵。

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)投票,也可直接填写调查表的点将榜。编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 随时接收投票。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动，幸运读者将获赠当月排行榜上榜游戏一套。

选票格式：您最喜爱的四款游戏（中文或英文名称):

1.__________ 2.__________

3.__________ 4.__________

点将榜投票地址:

100035 北京 2069 信箱,点将榜栏目收

读者点评

《风云》本期排名(7)

点评:如果你自认为是 Windows 的“扫雷”高手,那么就去试试《风云》吧! (赵颖出 北京)

《沙丘 2000》本期排名(18)

点评:如何一口气吃成个胖子,相信其中的沙虫能够给你答案。 (朱秀文 天津)

点评:玩这个游戏我不用修改器,因为 CC、红色警报的修改器可以通用。哈哈……哈(笑得岔气了) (顾悟杰 北京)

《盟军敢死队》本期排名(2)

点评:现在见到每个人都会下意识地想用鼠标去点出其“视野”,再玩下去可能就要爬着上街了。 (杨善 自贡市)

点评:希特勒:“盟军敢死队,你们被包围了,赶快投降!”

贝雷帽:“做梦! 你太小瞧我们了。伙计们,念咒语!”

众:“1982 GONZO……” (纪东博 沈阳)

《猎鹿》本期排名(48)

点评:“您有持枪许可证吗?”“没有……”“猎杀动物许可证呢?”“没有……”“对不起,您有权保持沉默,……您被捕了!”“为什么?”“您偷猎了”…… (宋朝军 保定)

《古墓丽影》系列 本期排名(5)

点评:从埃及到中国,从印度到南极,几乎全球都被挖遍了。可怜的劳拉,几时才能从坟墓内爬出? (姜乔 北京)

点评:我跑、我跳、我打、我游……惊人的智慧、过人的胆识、超人的体力,令“人”……望尘莫及! (王剑 哈尔滨)

《仙剑奇侠传》本期排名(4)

点评:“一颗爱你的心,时时刻刻为你转不停。你的爱,也曾经,深深温暖我的心灵……” (陈鑫 陕西)

《最终幻想Ⅶ》本期排名(6)

点评:这样一个迷人的故事,却搞得“配置太低者”、“英语不过关者”、“囊中羞涩者”……不宜?!爱丽丝,难道你真要永远沉眠在被遗忘的城市中吗? (梁硕 北京)

《神秘岛Ⅱ—星空断层》本期排名(22)

点评:太美了! 我的愿望就是:今生能住在神秘岛上做一个“岛民”。 (赵艺 大连市)

《上帝也疯狂》本期排名(23)

点评:圣经里的上帝创造世界只用了六天,而我这个上帝怎么十几天还征服不了一个银河系? (潘峰 常州市)

本期幸运读者

刘 叶 广东高明市　王 飞 湖北襄樊市　吕 弘 天 津

李 政 四川攀枝花　宁 剑 太原理工大学

本栏编辑/法师

深入UBI SOFT之脑

■文/张严

巴黎的冬天比上海的天气严酷得多了，当我们这里还是17度的"暖冬"时，巴黎早已到了滴水成冰的时节。但UBI SOFT公司在巴黎市区总部的那幢小楼里却气候宜人，由UBI SOFT中国公司上海育碧电脑软件有限公司组织的记者参观团就在这个时候来到了巴黎。

参观团的成员包括来自香港和台湾两家知名杂志的记者、湖南卫视的记者、与UBI有良好协作关系的连邦软件总裁和联想集团软件部负责人等。虽然我们还邀请了其他几家知名杂志的编辑记者，比如《家用电脑与游戏机》的编辑梁华栋等人，但由于种种原因未能成行。不过，作为该代表团的领队之一，笔者也肩负着为这家杂志采编新闻的重任。

对于曾经参观过UBI SOFT中国公司的团员来说，UBI SOFT总部的环境一点也不让他们感到陌生。500多名员工分布在整整5个楼面上，全开放式的工作环境自由宽松。虽然表面上看起来有些凌乱，但从员工电脑上的小装饰品和周围墙壁上的图片中无不渗透着独具一格的创造力和丰富的想象力。

第一天

参观团成员的第一个上午是参观UBI SOFT公司总部大楼。大家的第一印象便是UBI SOFT可观的规模。每一个楼面都有近2000平方米的面积，5个楼面总面积超过10000平方米，几乎相当于一个中小规模工厂的水平。公司的总经理Yves Guillemot先生和制作部的负责人Michel Guillemot先生坐镇底楼，而公司大楼顶上那座由钢制螺旋楼梯连通的圆形小塔楼则是财务部门的办公室。由于游戏是由不同的开发小组负责，各小组都有自己的游戏创意、程序、美工以及测试人员，各楼面的分工并不是太详细。对初次到公司的人来说，工作室有点像一个迷宫，单从外表和周围的装饰上很难区分功能上的差别；而总公司的人也只能对某一些部门的人员分布有个大概的了解，要想在一个特定的部门找到特定的人员，只能靠总机接待员小姐的帮助了。

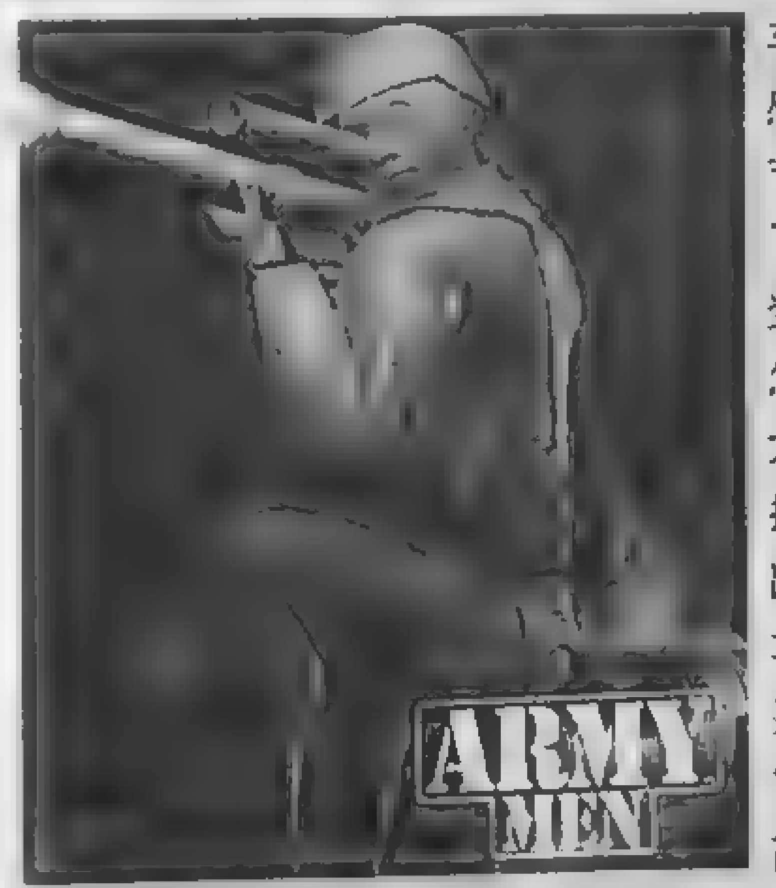
总部中用来制作音效、音乐和配音的工作室非常先进，这里的设备绝不亚于任何一个专业录音棚。除了最吸纳的调音台以外，甚至还准备了一个小小的录音棚，这样，UBI游戏中所有的音乐和配音都能自己完成。据介绍，UBI许多自己开发的游戏都采用原创音乐，所有录音都在这个录音棚里完成。湖南卫视的记者在另一个工作室见到了非常专业的数字式线性编辑系统，要知道，这可是电视台的制式装备。通过编辑的专业数字式录像带可以直接用来制作电视广告片。编辑人员当场为我们播放了一段十分刺激的《霹雳飙车》的广告片。

我在总部还见到了一些熟人。比如曾经在上海的动画部工作过的法国同事Mark Fabrice和制作部的游戏项目负责人Jean Paul。更让我高兴的是，我还碰上了几位上海公司的美工、网络部负责人和音效工程师，他们是公派去法国工作或接受培训的。这大概是跨国公司的又一大特点：你可以看到来自不同国家的形形色色的人员。在后来的几天里，我又陆续结识了来自德国、西班牙和美国的几位员工。

第一个产品介绍在公司的主会议室里进行。这应该是公司配备最全面的会议室了，除了一台大屏幕的16:9索尼直角平面彩电放在非常显眼的位置以外，两台配置不同的电脑分别安放在支架上，显然是为了对配置要求不高的正式发行版游戏和对配置要求较高的DEMO版游戏准备的。果然，当我向一位工作人员问起电脑的配置时，她说一台是MMX 166，另一台则是令人羡慕的PⅡ 400。对游戏介绍和发布来说，这样的搭配相当理想。

电子娱乐其实就是电子玩具。UBI SOFT刚刚从德国一家颇负盛名的玩具制造商手里买下了PLAYMOBILE这个形象，这是由塑料积木和各种小人组成的玩具系列，同国内见到的丹麦玩具品牌"乐高"小子有异曲同工之妙。经过UBI SOFT的努力，这些可爱的塑料小人在电脑屏幕上活了起来。和原来的玩具设计一样，设计小组针对不同的年龄阶段开发了不同内容的游戏。蓝色的HYPE: The Time Quest讲述了一个小骑士的冒险故事，卡通人物和动物的作战场面对男孩子们有特别的吸引力。而绿色的KID' S PC则为更年幼的孩子设计，故事中的主人公在翠绿的大草原上建立自己的牧场。粉红色的GIRL'S WORLD是个专门为女孩子设计的游戏。这个游戏中的主人公是个叫劳拉的小女孩，她要跟爷爷一起去寻找传说中的仙女。轻松的情节、欢快的背景音乐和制作出色、色彩丰富的画面，着实让参观团的成员们感到耳目一新。湖南卫视的一位编辑说，这就是家长愿意给自己孩子购买的游戏，不但漂亮、充满想象力，而且对开发儿童的智力大有益处。

熟悉UBI产品的人都知道它是以出色的赛车游戏而驰名世界游戏舞台。下午的活动就集中在UBI即将发行的一个现代题材的赛车游戏《霹雳飙车》(SPEED BUSTER)上。游戏的开发小组负责人Stephanie Poulin为大家作了精彩的介绍和演示。同所有UBI的赛车游戏一样，《霹雳飙车》有一个让人很感兴趣的故事情节：一个警察获得了100万美元的奖金，但却不知道怎么花掉这样一大笔钱，于是决定把奖金颁发给公路上开车最快的车手，让他们去购买更好的装备给赛车升级，创造更高的速度记录。虽然故事相当荒诞，却为游戏的玩家在高速公路上飙车找到了一个极好的借口。既然是赛车游戏，赛车的设计自然很重要。我们深知中国的玩家不太接受未来型的赛车，所以对此就特别关注。令人欣慰的是，《霹雳飙车》里所有的赛车完全参照了美国从50年代到90年代最流行的车型，7辆汽车的仿真度绝对让人信服。除了修改赛车的漆色以外，游戏里还有一项别致的设计，就是赛车的"外壳"。通过更改赛车的外壳，玩家能非常容易地让同一辆赛车体现出迥然不同的风格。如果在游戏里赢了钱，玩家就可以随心所欲地为赛车升级了。



这个游戏的6条赛道分别设置在美国、加拿大和墨西哥。赛道经过设计人员的想象力和创造力的发挥，真可谓是"源于现实而高于现实"。当玩家驾车飞速掠过加拿大冰雪覆盖的高原公路，在美国路易斯安那的树林里卷起片片枯叶，或是享受着加利福尼亚温暖的阳光时，确有一种身临其境的感受。与一般赛车游戏的赛道不同的是，自然环境和赛道上出现的情况完全是互动的，比方说：如果在好来坞不留神碰到恐龙的话，千万要当心了，因为它的大脚一下就能把汽车踩扁；加利福尼亚海边的鲨鱼也很厉害，想必玩家是不会想尝尝它3排利齿的厉害。没有动物出没的赛道照样危险重重，突然爆发的雪崩会在转瞬间把车辆埋葬；铁路上飞驰的火车更是能把汽车彻底摧毁。设计这样的赛道可不容易，据说每条赛道平均花费在10万美元左右。

Stephanie的介绍和现场演示着实让大家心驰神往，纷纷离座要亲身体会赛车的乐趣。一时间，大家似乎没有了语言的隔阂。握着方向盘，一款游戏在人们的心中架起了沟通的桥梁。

在享受了一顿颇具法国特色的午餐之后，下午我们参观了教育产品的制作。国内的许多用户对UBI的寓教于乐产品了解不多，这主要是两国不同的教育体制导致的。UBI的教育产品由于非常注重娱乐和学习的交互性，所以在法国和欧洲极受欢迎。大家分别听取了几位负责教育产品的市场推广人员对吉它、钢琴两个软件的介绍，并观看了简单的演示。还有一款教育产品COSMIC FAMILY比较特别，它的故事发生在一个典型的法国家庭之中，爸爸、妈妈、两个孩子还有一条小狗。整个游戏就在这个充满活力的家庭里展开，通过一系列的对话、小游戏和动画场景帮孩子们学习生活常识和语言文字的知识。

第二天

第二天我们将看到UBI最有特色、最擅长的游戏中的两个新产品：《麻烦大了》和《雷曼2》。

对UBI的了解最多的人莫过于UBI SOFT的总经理。一大早，总经理Yves Guillemot和副总经理、制作部的负责人Michel Guillemot就接受了各位记者的采访。他们分别对公司的情况作了简要的介绍，并回答了记者们关心的问题。鉴于中国娱乐软件市场的现状，大家对UBI产品的开发和推广情况展开了饶有兴趣的讨论。

游戏展示的开场戏仍然是动人心魄的赛车游戏。也许是因为国外的汽车普及率比中国高得多，欧美的玩家大多数对完全仿真的赛车模拟趋之若鹜。就拿一级方程式赛车来说吧，国外关于这个题材的游戏真是不计其数，但真正出色的也就有少数的几个。UBI1998年的一款《一级方程式大赛》(F1 Racing)被游戏行家称为"一级方程式赛车游戏的里程碑"，这样的游戏的续篇自然不会让玩家失望。唯一让我们有点遗憾的是，由于没有取得本年度F1赛车协

会的授权，UBI 的最新 F1 游戏只能改名为《摩纳哥大奖赛——赛车模拟》；还好，因为摩纳哥本来就是 F1 里最有名的一站赛道嘛

Stephane Decroix 是这个游戏的市场推广经理，游戏的介绍自然由她来进行。从表面上看，《摩纳哥大奖赛》和前作没有太大的区别，但由于采用了改进的赛车引擎，赛车的性能更加接近真实的效果，而赛道的制作更加精细 14 条赛道完全按照 F1 的世界循环赛 14 个不同城市的赛道设计，每一个弯道、每一幢建筑、看台、路面上的每一处起伏甚至每一棵树都几乎与实际情况一模一样 Stephane 告诉大家，为了游戏的真实性，设计小组不但派人到实地考察每一条赛道，有时甚至还要去数道边的树木。至于赛车的性能自然是无可挑剔，早在一年前制作《F1 Racing》时，由于得到了 F1 的授权，设计小组得以仔细研究每一辆参赛车辆的结构、工作性能以及车手的情况，以期用电脑模拟出最逼真的赛车情况。F1 的车手也对游戏进行了测试，反映相当不错.

当 F1 赛车的马达发出特有的轰鸣声，十多辆赛车整齐地排在赛道上等待出发信号时，我们这些记者编辑们有些坐不住了，纷纷上前加入比赛，着实过了一把瘾。

紧接着的项目是观看已经在国内玩家心目中小有名气的《麻烦大了》。虽然这个游戏在人物设计和环境处理上秉承了 UBI 一贯的卡通风格，但在人物性格的设计上却有了创新。游戏的主人公是一个不小心犯错的外星人 ED，在一段制作得非常漂亮的动画片头里，“他”一不留神把一瓶奇怪的饮料扔到地球，使地球的环境发生巨变，妖魔鬼怪横行霸道。ED 受到了军事法庭的审判，法官限令他立即找回那个惹事生非的瓶子。ED 的飞船偏偏在关键时刻出了故障，把人生地不熟的 ED 抛在地球的一片冰山上。游戏自此开始，ED 要在路上不断学习各种技能，消灭稀奇古怪的坏蛋，最终找到那个引起了大麻烦的小瓶子。和雷曼一样，ED 虽然“四肢不全”但本领却不少，像跳越、出拳，甚至还会用脖子上的领结滑翔飞行。不过，ED 可不是雷曼那样的超级英雄，要学会这许多的本领，一定要勤学苦练才能修得正果。看来，外星人也没有特异功能。

有句话叫“把最好的放到最后”，《雷曼 2》当然是压轴戏了。有意思的是，《雷曼 2》的情节和内容与最早的《雷曼》有很大的不同，甚者可以说是两个完全不同的游戏。《雷曼 2》里雷曼生活在一个和平、宁静的世界里，大家共同生活，友好地分享一切。突然有一天，一艘海盗船从外星飞来，外星的强盗们胡作非为，搅乱了世界的平衡。作为世界的头号英雄，雷曼再一次肩负起拯救世界的重任。

因为 3D 视角的帮助和新一代游戏引擎的支持，雷曼的动作更加复杂，本领自然更加了得。雷曼不但可以奔跑、行走（还会很悠闲慢地走）、空翻、跳越、攀爬，更可以转动它可爱的金色头发飞行，在最后甚至还能抓住一枚火箭穿越时空，直看得大家赞不绝口。雷曼的任务由 6 个不同的世界组成，雷曼在历险的旅途里游过河流、穿进瀑布、飞越火山、探索洞穴，还要和鱼儿漫游海底。除此之外，《雷曼 2》中有十多个人物和各种其它角色，每个角色的动作设计都各有千秋。这些都得益于 UBI SOFT 最新开发的 3D 加速引擎——CPA。据介绍，该引擎功能十分强大，不仅能满足多种类型游戏的需要，更简化了程序的界面，使游戏设计人员能直接参于游戏的制作而不再需要通过专业的程序设计人员去实现他们的想法。游戏的设计更自然，更加容易贴近玩家的想法。

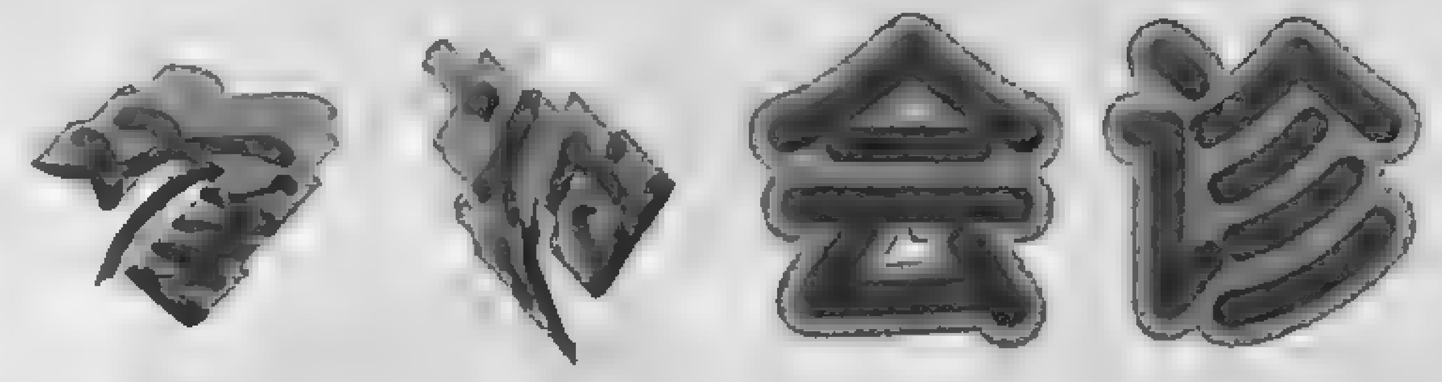
设计完善《雷曼 2》这个游戏已耗时整整两年。作为 1999 年的主打产品，项目经理告诉我们，这个游戏的投资

规模大致相当于一部好莱坞中等投资的电影。虽然没有透露具体数字，但也不难想象了。就连《雷曼 2》的推广也会有新的突破。Laurence 向我们介绍，除了在传统媒体上的广告，她正在联系各种玩具、食品、饮料等厂商进行雷曼形象的推广，一部以雷曼为主角的 3D 电脑动画片也在制作之中，完成之后将会在当地的电视台播放。这对国内同行的确是个很好的启发，也希望我们有机会把这一套电视片介绍到中国来

演示之后，大家仍然余兴未尽，提出要参观一下《雷曼 2》的制作过程。设计小组非常愉快地满足了大家的要求，令在场的设计人员非常高兴。凑巧的是，在我们离开办公室时碰见了雷曼的设计师 Michel。因为笔者在今年亚特兰大 E3 展会上与其有过非常愉快的交谈，所以赶紧走了个后门，拉他合影留念。

两天的活动时间非常短暂，参观团的成员们从第三天起开始了在巴黎市的观光访问活动。而对我们这些组织者来说，星期三则是公司里一系列漫长会议的开始。也许，将来我们还会有机会邀请大家同享巴黎的周末……

向所有热心助人的玩友致敬！



取 药 处

1.《魔法门Ⅵ天堂之令》(PC)

问：在烈火爵士这一关，有两扇门无法打开，总告诉我敌人没有消灭。请问如何过关。

答：烈火爵士处向前走会落在一个平台上。平台每一面有一个向下落的入口，先在此处放置一个时空道标。进入每个入口杀光其中每个敌人并拾起尸体。有一个入口内敌人尸体上有枚钥匙（好象是开一个宝箱的，内有一水晶骷髅头）。在这些入口的对面是一个环绕的平面，跳过去沿平面走会发现另一个入口，杀光里面的敌人再去看看两个无法打开的门，是不是打开了？记住多用“魔力神眼”。

（湖北黄石　圣魔）

2.《幻世录》(PC)

问：有一情节是在一个叫“艾瓦台地”的关中寻找一“通行证”。不论我怎样努力也未能搞定，只好找贵宝号帮忙。

答：此处有两种过法。假如在薛维斯港得知克里夫有通行证后，立即去艾瓦台地，即可发现克里夫被怪兽袭击。此关任务名为《救援》，保护克里夫，过关后可得到通行证。假如在这之前随船长去过命运神殿，因克里夫已遇害，所以此关任务会变为《寻》，目的是在战场上找到通行证。而通行证就在坐标（1070，424）处（在快捷方式 HSL. EXE 后加上参数 －pos ，运行之，即可在任意时刻看到坐标）。

（四川成都　徐光杨）

第 3 回合嗪出现后可以在翻倒的推车附近找到通行证，可能位置为（1008，464）、（1008，432）、（1040，432）、（1072，432）、（1104，432）。

（北京　陈钟英）

3.《恺撒 3》(PC)

问：进入游戏后，老是遭到天谴，挨火烧，造什么东东，就烧什么，偏偏又找不到灭火的东西，急的我都快吐血了，请帮忙指教。

答：第一次遇到火灾后，就可以建造派出所（PREFECTURE，剑形图标中）了。可沿路多建一些，这些人员会巡查建筑，发现火情自动救火。按 F 键能观察城市的火灾隐患程度（红色柱状标记）。适度建设神庙、供奉神灵对于防火减灾也很重要（再着火就打 119 算了：）。

（湖北黄石　谭伟）

4.《最终幻想Ⅶ》(PS/PC)

问：在拿到潜艇后，在海底和沙漠中各有一怪物，体力狂高。海中的那个我用了 7 个圆桌骑士的召唤魔法，打掉它 7×13×9900 的体力。它没死，然后放了一不知名魔法，我每人被打掉 9999 的体力。沙漠中的怪物更加厉害，请问如何处理这两个怪物。

答：海底和沙漠中的怪物都是星球制造出的圣兽。对付水中怪物必须有以下装备：

(1) 金碟竞技场内取得 W－SUMMON 魔石，CHAMPION BELT 指轮 3 件（每件需 BP16000）；

(2) 进入隐藏战场第 1 场得胜后取得奖品 FINAL ATTACK 魔石，练成 MASTER1 颗、4 星 1 颗；

(3) 金碟内通过赛鸟和投币取得“全员全回复”道具 MEGALIXIR，至少 30 个；

(4)防具 MYSTILE2 件，AEGIS ARMLET1 件；

(5)COUNTER ATTACK 魔石 MASTER 级 3 颗，REVIVE 魔石 MASTER 级 3 颗；

(6)古代之森内得到 AP×3 的剑 APOCALYPSE；

(7)W－ITEM 魔石练出 2 颗，圆桌骑士魔石练出 4 星；

(8)需 W－MAGIC 魔石，BARRIER MASTER1 至 2 颗。

可将圆桌骑士、FINAL ATTACK 和 W－ITEM 装在 APOCALYPSE 上去神罗沉没飞艇内练 AP。最好有 MORPH 魔石把敌人变为道具，尤其 SPEED SOURCE 要尽量多得。

与水中怪物交战时应将 FINAL ATTACK 与 REVIVE 魔石搭配。战斗中每回合中必须有一人专门使用道具 MEGALIXIR。把握好时间不断施放圆桌骑士，一次可打掉怪物 5×13×9999 的 HP。战胜后得到“让任何人心静平和”的道具大地竖琴(EARTH HARP)。

沙漠中的怪物有 3 个特点：喜欢看装前卫的女孩，讨厌动物，欺侮弱者。在战斗中开始一段时间它是无敌的，攻击一定次数后它会使用“沙暴”将 3 人中的 2 人卷走，故 3

人中只1人装备强力魔石即可

例如克劳德、蒂法和红十三的组合，战斗时红十三被卷走的几率为100%。让克劳德一直发动魔法攻击，蒂法不断使用RESTORE、FULL CURE、BARRIER魔法，则克劳德被卷走的几率为90%（如不是需LOAD重来）。这样蒂法的最佳装备为：

武器PREMINM HEART，防具腕轮MYST，指轮RIBBON。武器上魔石搭配：RESTORE－FLUL CURE，FINAL ATTACK－REVIVE，COUNTER ATTACK－HP PLLS，SPEED PLUS－MAGIC PLUS(均为MASTER)。腕轮魔石搭配：圆桌骑士－W－SUMMON，W－MAGIC－W－ITEM，BARRIER－DOUBLE CUT(最好练至4×CUT)。道具X－POTION、TURBO ETHER、ELIXIR多多益善

单人作战时要趁怪物发出ULTIMA、CORNET或自身特技FLAME对你MISS时，使用圆桌骑士、4×CUT和LIMIT技。其余时刻应一直合理使用魔法和道具。如圆桌骑士为4星，这一仗约用40分钟，胜利后得到沙漠玫瑰(DESERT ROSE)。（福建福州 杨晟）

5.《断剑》(PC)

问：剧情发展到主角从草堆越墙进入一古堡时，遇到一只山羊，山羊守住地下入口，主角一靠近就会被它撞倒，请问如何通过？

答：山羊的左边有一截木头，那是可以搬动的。主角靠近人口被山羊撞倒，这时马上点击那截木头，主角会跑过去搬起木头，随后山羊颈圈上的绳子会被木头压住，它就动弹不得了。（江苏南京 实在人）

6.《文明Ⅱ》(PC)

问：游戏中常常引起污染，请问应如何消除？

答：将工程师/拓荒者移动到污染处，选命令菜单中的CLEAN UP POLLUTION或按P键即可。注意在城市中多建设能减少污染的建筑，如净化中心(RECYCLING CENTER)可减2/3污染，公交系统(MASS TRANSIT)减少部分污染，水力发电厂(HYDRO PLANT)可在增加动力的同时减少污染。科技方面应开发再循环(RECYCLING)、大量供应(MASS PRODUCTION)、电子(ELECTRONICS)等，并建造奇迹胡佛水坝。（山东烟台 王斌）

7.《奇异世界之阿比逃亡记》(PC/PS)

问：在第1关一扇门中乘一圆球体到第2关，但门是关着的，用手雷炸了四五次也不行，只好放弃。从放手雷的桶上方进入某一关，一直进行到阿比的家乡，后来骑一只骆驼(?)到一吊桥前，无论怎样和把守的同胞交谈也无法通过，请高手赐教。

答：从第1关进入第2关的大门，必须是阿比回家乡后，先后进入红、蓝宝石的两个洞，成功完成逃脱后才会打开。吊桥前把守的同胞会问PASSWORD，而在前面与各个同胞打招呼，按1(HELLO)可得到口令（通常按6、7、8等数字键便可对上），到桥边先按1，再对口令便可通过了。该关有几个关键：(1)与同胞交谈可获得红色的圈，能引爆各种炸弹，由于后方炸弹很多，故应多次回到吊桥初始处多次取得红圈。(2)骆驼也可以听懂WAIT和FOLLOW ME(3、2)，只有叫骆驼FOLLOW ME从而离开吊桥，才可骑上它跳过宽推。（广东广州 麦克尔，湖北宜昌 张奥）

8.《毁灭公爵》(PC)

问：打到第二关一停有潜艇的海湾处，水下有一扇门不知如何过，请指点。

答：有潜水艇的地方的水下大门无法打开，从潜水艇下钻入潜艇内部就能找到过关的机关。（darkzj@163.net）

9.《恶魔城月下夜想曲》(PS/SS)

问：传说在藏书馆老爷爷椅下有大量宝物，于是按照传说在椅下使用"下上＋跳"，却只能使老爷爷头摘天花，却没半点发现。何解？又传魔导器"魔剑"达到50级的时候会在物品菜单中出现神兵利器，现已到达70级，却仍没反应？在地下水脉左面有一木板桥，千方百计不能进入，按地图只有这里可深入恶魔城，应怎样打开木桥？在书上看到地下水脉有一黑房可取得护甲，穿上它可通过塔上有尖刺的地方。这黑房是否在木桥之下？物品菜单中的"暗黑之剑"和"金苹果"有什么用处？

答：藏书馆老爷爷椅下只有1个增加生命值上限的宝物。若"剑魔"真有70级，那么只要关闭该魔导器，神剑自然出现。手持的"魔剑"与魔导器"剑魔"不能同时出现。地下水脉的木桥左面一处瀑布的左上洞中有机关，打开后出现一举着木桶(炸弹)的骷髅，炸开木板得到盾牌。到木桥再向回走，又出现一举桶骷髅。将其引到桥边，扔桶炸开桥即可(注意距离和闪避)。能破坏尖刺的护甲在桥下的"地下墓场"，需要蝙蝠声纳的魔导器。"暗黑之剑"可使被攻击的敌人暂时无法还击，"圣者暗黑之剑"对圣属性敌人杀伤力增加。"金苹果"是复活药，前提是打开魔导器"妖精"或"半妖精"，当主角阵亡时自动使用。（广西玉林 毛毛）

10.《异度装甲》(PS)

问：第二张盘中，打一个像大甲虫一样的白色怪物，每打它一下，它都会回复非常多的血，正常打法是没法打败它的，有一本攻略上说，当怪物使出三次"双方HP减半"后，主角使出一招"机神黑掌"，将怪物打败。请各位高手赐教，到底应如何打败它。

答：这个怪物硬打是不可能过的，因为你每打一下，它回复的血比减的血还多。唯一的办法就是当它使用多次敌我双方HP减半后，当你有足够的信心一招将其打败时，用强一点的绝招一招破敌。我个人认为当它发出4次双方HP减半后，是最好的时机，其间一定要注意为自己回复HP。"机神黑掌"只要主角用重拳进攻4次即可。

（四川成都 徐光杨，湖北公安 付艺）

11.《大航海时代外传》(PS/SS)

问：女主角在接受了寻找圣杯的委托后应如何继续下去？

答：一切准备就绪后，到酒店同一边坐着的头人3次，有不同回答后即可出海。（浙江舟山 Dick）

12.《古惑狼2》(PS)

问：在第2关雪山中，如何取得悬在高空的红宝石？

答：在第2层的LEVEL7"AIR CRASH"关中，在第1只快艇处有很多箱子，利用箱子跳上右方一块很特别的地方便会进入隐藏关LEVEL2"SNOW GO"。通过此关即可取得红宝石。（四川成都 谭雷）

问：只剩蓝宝石没有得到，而紫宝石不知在何处使用，故完成度不到100%，请高手赐教。

答：在第1关里一个箱子都不打烂，过关就能得到蓝宝石。第25关有对应5颗彩色宝石的平台，紫宝石就在这里使用。（云南昆明 武松）

13.《凝望骑士》(PS)

问：当小西宽子对主角的恋爱度达到5个心后保持至结尾，等主角要走的时候寄给她一封表达爱意的情书，随后在灯台等待。按说应有两个结局：如果她来便会向主角告白，如果不来主角便一人离开。可是我玩到这里结局竟是谜之男和她结婚，请问可以改变这样的结局吗（悲伤……）？另外，如何寻找两名隐藏骑士？

答：寄给她信（该信并非情书）后，发生的事情请选择以下句子回应，便会有圆满结局。

(1)ソフィア

(2)ソフィアのえへ行く

(3)ソフィアをこの手で夺う

（广东汕头 李晟）

隐藏骑士的出现是当玩家LV46以上，在26年9月1日至28年12月31日间フェンネル地区时随机发生。

（陕西西安 米良）

14.《武藏传》(PS)

问：攻至最后一章，与ドポ决战。虽然知道舞步的顺序，但每次不过3步就遭雷击，请问如何是好？

答：ドポ示范一遍后，会呈站立状，此时为音乐前奏，别急于按键，否则雷击。等她开始跳时再按键与其动作一致即可。（河北邯郸 汤琳）

15.《极度恐惧》(SS)

问：请问B盘在APARTMENT区域3层一男子打开通往DN区域大门后，一名女子要主角放掉设备室里面房间的水，之后应怎样继续？

答：这时回到APARTMENT区域3层进入原先进不去的那个房间，调查里面书桌上的照片后，那名男子又会出现并告诉主角情报。然后去DOCKING－AREA(A盘游戏初第一任务完成后升起的区域)，从该男子手中得到第2把钥匙卡。乘升降塔来到NAVY－AREA区域2层，用钥匙卡开启闸门进入另一边，在通道拐角处爬梯子上到3层，进入3层走廊尽头的兵舍，得到重要道具ガムガン。返回DN区域，在设备室里房间使用ガムガン堵住裂缝，再到下一层开动AS系统将水放掉，放水后在里间找到氧气瓶就行了。（江西南昌 刘玮）

16.《口袋魔鬼(绿)》(GB)

问：在クチバ村中船长室中得到可除去特殊林木的工具后，消灭第三关BOSS，在前进通过一所房子后，遇见一只类似猫的怪物(第143号怪兽カビゴソ)挡住去路，请问如何过关？

答：想干掉此怪需口袋妖怪之笛(ポケモンのふえ)。取得方法如下：从枯叶村(クチバ)向右经过山洞(デイグダのあな)来到一间小屋。此时必须拥有10种怪物才能得到05号机器(能力：フラッシュ，作用：发光)。回宝兰村(ハナダ)后向右出村经9号、10号地区进入漆黑的岩间隧道(イワヤマトンネル)，用05号机器照明。出洞后来到锡安村，得知富士(フジ)被劫入村中的口袋妖怪塔(ポケモンタワー)。从塔中得知要救富士需西尔夫之铲(シルフスコープ)。从西面出村，经8号地区的地道来到玉虫村(タマムシ)。在村中游戏中心的柜台边找到怪物教练，打跑他，然后调查墙上的画可见隐藏楼梯。上楼后到达中间楼梯，打败左上方的教练，得到电梯钥匙。坐电梯到4楼打败首领神(サカキ)后得到西尔夫之铲。回塔救出富士，一起回富士家拿到口袋妖怪之笛，吹醒那只猫怪，战斗后道路畅通。（北京 曹立冬）

17.《古墓丽影Ⅲ》(PS)

问：请问3代的秘技是什么？

答：加体力：

R2R2L2R2L2L2L2L2L2L2R2L2L2L2R2L2L2L2L2L2

加武器：

L2R2R2L2L2L2L2R2L2R2R2L2R2R2L2L2R2L2L2R2

跳关：

L2R2L2L2R2L2R2L2R2L2L2L2L2R2L2R2R2R2R2L2

取得KEY

L2L2L2L2L2R2L2L2L2R2L2R2L2L2R2L2L2R2L2L2

取得RACE KEY(LARA家中)

R2L2L2L2R2L2L2L2L2L2L2R2L2L2L2L2L2R2L2L2

（上海 庄仪）

候诊室

1.《极道枭雄 2》(PC)

○在第 8 关怎样说服那个特工？我扔瓦斯把他打晕，过一会他醒了就跑了，要是把他的车打坏他就攻击我，说服器用 4 个也不管用。 (apol_pallas@yahoo.com)

2.《半条命》(PC)

○在行进到一通风控制中心后，有运输机运送特种兵来"料理"我，此处的出路在哪里？望不吝赐教！

(罗将神·美月 <mathilda@263.net>)

○当我下二次电梯后来到一间有台大机器的房子，沿一梯子上了一个铁丝网平台。在一台电脑前边开动机器，过一下，机器旁的升降机送来一辆小车，将车推向机器后，机器爆炸，之后就无法进行下去，不像有的攻略所说会出现一个能量通道，请指教。 (huyu263@263.net)

3.《暗黑破坏神·地狱火》(PC)

○有一顶小丑的帽子用来干什么？

(wkpc@mail.sc.cninfo.net)

4.《超级医生 3》(PC)

○在第一章把于千惠送出医院后，游戏提示我消一消病案，但我无论如何也找不到消病案的地方或方法。望玩过此游戏的玩友能指点迷津，不胜感谢。

(Humphrey <chenhuiy@online.sh.cn>)

5.《魔法门Ⅵ天堂之令》(PC)

○在冰雪之风城堡 (Icewind) 中翻遍各个角落也找不到龙塔钥匙，在铁拳城堡的西南找不到阿尔伯特．牛顿要的德里克斯水晶，请各位高手赐教。

(lzhboc@public.smptt.fj.cn)

○去考勒根家宅寻找德里克斯水晶时，按贵刊攻略路线进行，当用"神奇跳跃"跳上地洞来到向南那条走廊西边的开关前时，有一堵半人高的矮墙无法逾越，请问如何按下开关？另：年龄会影响什么？ (陕西西安　极速之狼)

6.《抗日——地雷战》(PC)

○有一关任务是救飞行员彼得，为什么全部敌人消灭完还找不到他？ (广东广州　Miller)

7.《大唐诗录》(PC)

○游戏中见琵琶女要画手型，请问怎样画？

(浙江乐清　陈明高)

8.《暗黑帝降临Ⅱ》(PC)

○北山有一迷宫找不到 BOSS，西面一城堡不能进入，东南山上有大石阻路，请问该如何继续？角色生命、魔法值均为100，级别为 69，请问能否再增加生命与魔法值？

(甘肃兰州　游痴)

9.《野兽与乡巴佬》(PC)

○第 24 关将[illegible]送入教室为何还不过关？第 29 关中的[illegible]找到？ (广东化州　陈海彪)

10.《绝地任务》(PC)

○在[illegible]，要用两个备用[illegible]为战舰已损坏的核动力系统[illegible]，[illegible]出了一个图表，但小弟不得其解，求助 (山东烟台　李良)

11.《辐射 2》(PC)

○刚开始时，我杀掉了庙宇内的所有敌人，但最里面的门无法打开！出来后与门口的那个人 TALK 后，便不知如何是好？请问下一步该怎样继续？ (北京　小马子)

12.《恶魔城月下夜想曲》(PS/SS)

○恶魔城最上部有大齿轮的场景中，有一处左下的铁门如何打开？墙上的一些小齿轮如果攻击就会转动并发出声响，其中有何奥秘？ (河北邯郸　汤琳)

○"馬道"部分有一段岩洞风格的很长的竖直通道，顶端右上方有一个开关模样的东西。在地图上看从那里可以通向一个房间，请问该怎么打开它？ (江苏南京　王昕)

13.《武藏传》(PS)

○第四章到冰之宫得到绿眼后应怎样回中央大厅？怎样救出被困在绿水晶中的城民？ (lxzhan@bigfoot.com)

14.《伊苏国合集Ⅱ》(SS)

○游戏《太阳的神殿》进入宝库得到许多物品，其中一个瓶子敲碎后掉出一张白纸，在南之泉经水洗出一幅地图，请问有何用处？金台座、大小药罐都有什么用？战士之神殿墙上小洞中找到的铁钥匙可以开哪里的门？下到高僧之墓石棺底部密室中，出口即被封住，请问如何走出密室？

15.《侦探物语》(SS)

○第 1 话最后场景，在事务所收到传真后要解读"大きな卵"，进入文字输入画面该如何输入？ (江西南昌　刘玮)

16.《吞食天地Ⅱ——诸葛孔明传》(FC)

○占领巴蜀全境后要到汉中攻打曹操，可巴城北方海港处没有船，不知如何是好，请指教。 (北京　星言)

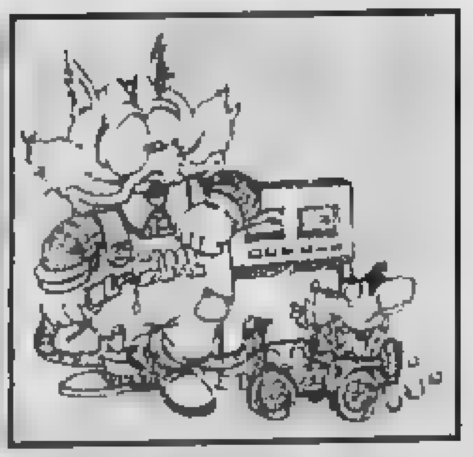
公告栏

由于杂志定位进行调整，「难症会诊」栏目也将有相应的一些变化。今后本栏目将增加电脑游戏的疑难问答，逐步减少电视游戏的疑难问答。某些热门电视游戏的秘技在「取药处」以问答形式刊出。

向本栏目投稿请写明「100035 北京 2069 信箱《难症会诊》收」。当期解答问题的玩家将获赠下一期杂志，如解答字数超过 300 字将另计稿酬。请解答问题的玩家一定要写上自己的详细通信地址。谢谢！

——AREI

捷径加油站



北京不知名女读者：小女子刚进入电玩迷行列，遇到了困难，请支援。在安装游戏时出现提示"No Direct Sound audio driver was detect"和"Warning，without 2MB of available video card memory，the game will run more slowly"。不知是否是电脑有毛病，是否该配备什么新装置？

***Chance*：**欢迎女玩家加入我们的大家庭。上面两条提示是说"没有检测到声卡的 Direct Sound 音频驱动程序"和"警告，显卡没有配备至少 2MB 的显存，游戏将运行得很慢"。解决办法，重新安装 DirectX，游戏光盘会附送，如果不奏效，可能是您的声卡太老，需要更换新驱动以支持 DirectSound；为显卡加装显存可以解决第 2 个问题，如果无法扩充就只能换新显卡了。

安徽张辉：(1) 微星 MS－6117 主板性能如何 (2) 中凌 Voodoo 卡已降到 400 多元，是否说明它是低档 3D 加速卡，用它配 PⅡ233 性能如何，能否用"如鱼得水"来形容 (3) VCD 清洗盘能否清洗光驱 (4) 现有 Trident9750 显卡，如果买了 Voodoo，安装时要不要把 9750 拔掉，两张卡同时插会不会把 CPU 速度拖慢 (5) 朋友说 PⅡ233 不能看 DVD，确有此事吗？

***Chance*：**张朋友，您的问题还真多，慢慢来。(1) MS－6117 为 Intel 440 LX 芯片组主板，运行稳定，是个人用户的最佳选择之一 (2) Voodoo 降到 400 多元是市场发展趋势所致，绝不能因此得出它是低档卡的结论，用它配 PⅡ233 物美价廉，至于能否用"如鱼得水"形容，属语言学范畴，我就不好讲了 (3) 可以，但效果一般 (4) 这个问题杂志以前多次解释过，现在再说一遍，Voodoo 是 3D 加速子卡，无法直接进行视频输出，如果您要安装它，就绝不能拔掉现有的显卡 (5) PⅡ233 不能看 DVD 是指无法用软解压方式看，但可以购买硬件 DVD 解压卡。

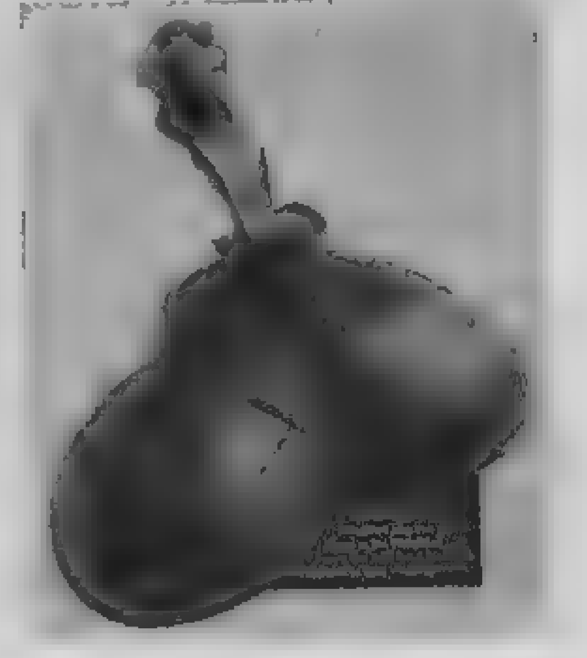
珠海谢健伟：10 月份，我买了一块中科公司代理的中文版 Millennium G200 显卡，驱动程序是 6 月 18 日的，此卡注明支持 OpenGL 接口，但我在《Quake2》和《Half Life》中设置显示模式为"default OpenGL"，游戏却无法运行。请问 Millennium G200 在 Win98 下是否直接支持 OpenGL？

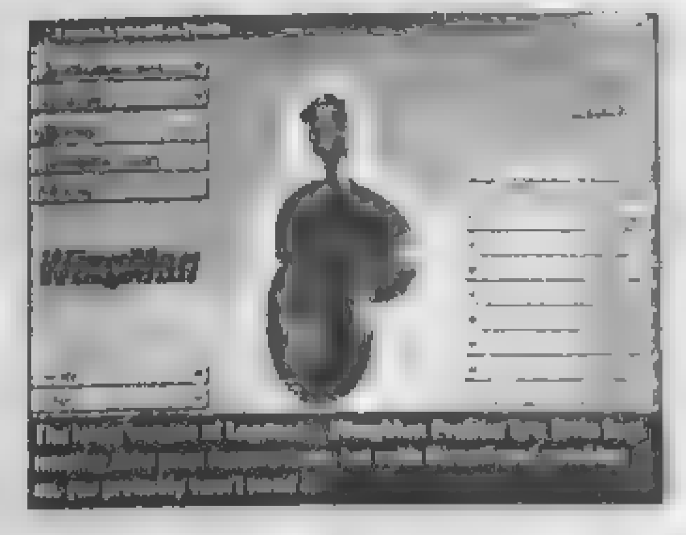
***Chance*：**Millennium G200 早期的驱动程序 (4.10 版以下) 对 OpenGL 的支持是采用将 OpenGL 的函数转换为 D3D 函数进行软件模拟，所以在 Win98 下效果不佳。您可以到 Matrox 公司的主页去下载最新的 4.50 版驱动程序和 beta 版的 OpenGL 驱动，相信一定能有所改善。

从本期开始，捷径加油站除继续为大家排忧解难外，还将不定期推出《软硬耳边风》，这里刊载的内容，是 Chance 认为我们的读者应该了解和关注的一些话题，但由于它们绝大部分的信息来源并非由厂商等正规渠道提供，因此难免由"小道消息"之嫌，算不得正规的新闻，我便姑妄言之，君且姑妄听之吧！

软硬耳边风

1. 罗技电子股份有限公司最新推出数字式"罗技力回馈钛翼"摇杆(Logitech WingMan Force)。该产品内含罗技独有的 I－FORCE 技术，是目前市场上第一款使用线传动技术的摇杆，此种技术可以使用户获得比以往传统的齿轮传动力回馈更真实、平滑的力回馈效果。这款摇杆，秉承罗技一贯的作风，握把部分极其符合人体工学，摇杆顶端的苦力帽可控制 8 方向





视角，底座上配有9个可编程按钮，驱动程序安装简便，功能强劲，是模拟游戏玩家上佳的选配"武器"之一，国内售价1300元左右

2. 微软公司最近又推出了DirectX 6.1RC、Windows98 Server Pack 1 beta、Internet Explore5.0 beta2和Windows NT Server Pack 4简体中文版等一系列软件升级包。真搞不清这些升级版本到底是功能上有所加强还是排除了某些BUG,反正诸位愿意吃螃蟹的玩家现在可以去微软的站点上下载。

3. 本刊在98年12月号上介绍过的新一代游戏修改工具《Game Master》在台湾已经正式上市，中文名称定为《游戏修改大师》，由曾代理《整人专家5.0》的精讯资讯有限公司发行。国内方面，由出品《美少女梦工厂3》的杭州晶天总代理，预计上市时，推出的将是该产品的最新7.0版，售价98元。

4. 去年下半年的装机潮中，梅捷的BX芯片组主板以良好的超频性能获得了玩家的认可，最近该公司又推出了后续产品SY6BE+，支持Intel P66 MHz~100MHz外频和赛扬266、300、300A及333芯片。此款主板加入了梅捷独有的Sofset和SOYO COMBO功能设计，新装机的朋友可以考虑购买它。

5. 大家熟悉的《整人专家5.0》后续产品已经正式推出，作者李果兆将其定名为《游戏整人专家2000》。新"专家"除保留了原有的特点：超强分析能力，多种查找格式等，还另外增加了诸多新特性：更强的拦截能力，支持热键呼出，除分析内存数据外还可以分析游戏存档文件，完整的表格功能

(可以直接调用别人的修改结果)，支持Voodoo系列和所有兼容D3D的图形加速卡。台湾地区，该产品由第三波资讯股份有限公司代理发行，至于大陆地区吗……惨，好像还没有确定代理商

6. 随着Windows98的普及，USB设备正在逐渐成为电脑外设厂商的新宠，最近著名的显示器生产商飞利浦推出了短管17寸和19寸USB接口的大屏显示器，产品编号为107B和109B。上述两款产品比同尺寸传统CRT显示器节省16%的空间，除原有抗炫光、防静电、平面直角等特性外，还采用了独创的短管技术，有效增加电子束偏向能力，缩短了电子束发射到屏幕间的距离，从而减少了屏幕厚度。17寸的107B纵深厚度仅相当于一般14寸显示器。由于采用了USB接口，它可以同其它USB设备轻松串接。随机提供的CustoMax校正软件可以完成对视窗的线性修正和三色同步调整，是专业人士和超级玩家的不二之选。

7. 自从Intel宣布退出Socket7市场后，就一直致力于拓展Slot1 CPU。现在他们又开始研制新一代产品，采用的封装方式为PPGA，定名为Socket370。该CPU属PⅡ架构，在外形上类似于Socket7，但CPU的四边各自多了一排针脚，总数合计370支，因此现有的Socket7主板均无法使用它。台湾技嘉公司设计了一款名为GA-6R7的转换卡，该卡可插在任意厂家的Slot1主板上，然后您可以将最新的Socket370架构CPU(比如Mendocino)插在该卡上，就可以完成最前卫的CPU升级了

本栏编辑/Chance

深入体验3DNow! TM

■文/本刊编辑部

1998年12月20日，由AMD公司主办的北京、上海和广州地区"三维天地全接触"活动结束，活动期间的《Quake2》大赛应该说是最能吸引玩家目光的一部分。据称，借助AMD K6-2内置的3DNow!™优化指令集，3D游戏的表现将以最小的代价获得最大限度的提升。在3D游戏蜂拥而至、3D硬件频繁换代的时刻，硬件相对于游戏的表现力、兼容性及适应性应该说是与价格因素同等重要的。3DNow!™的表现到底如何？带着这个疑问，编辑部特意从活动组委会借来一台标准比赛用机，希望能为各位玩家剖析一下。

标准比赛用机的配置如下：CPU：AMD K6-2 300MHz/RAM：64MB SDRAM (7ns)/3D卡：Diamond Monster 3D Ⅱ12MB/主板：GA-5AX(Ali芯片组)/硬盘：希捷4.3GB(UDMA/33模式)/操作系统：PWin98/DirectX 6

为了从性能上有一个参照，我们使用了一台对照机：CPU：Intel PⅡ300MHz/RAM：64MB SDRAM(7ns)/3D卡：Diamond Monster 3D Ⅱ12MB/主板：ASUS P2B(Intel BX芯片组)/硬盘：昆腾4.3GB(UDMA/33模式)/操作系统：PWin98/DirectX 6

为了测试整机的3D游戏表现，我们使用了3.19版的《Quake2》作为游戏测试样本，同时为其升级了3.19版的3DNow!™驱动程序。这样，在《Quake2》的"Video"菜单中便可以选用经过优化的"3DNow!™ 3DfxGL"驱动。标准比赛用机的Voodoo2驱动程序是DirectX 5版，我们将其升级为3Dfx公司从互联网上发布的DirectX 6版，以便最大限度利用3DNow!™的优化指令。在《Quake2》控制台中(按[~]键激活)输入"timedemo 1[回车]→map demo1.dm2[回车]"，游戏进入自动测试演示，运行约10秒后按[~]键回到控制台，显示测试结果(见表1)。

《Quake2》测试	K6-2 300MHz	PⅡ300MHz
3Dfx OpenGL	30.9帧/秒	54.2帧/秒
3DNow!™3DfxGL	45.6帧/秒	NA

表1：《Quake2》画面测试结果

由测试结果看，在使用K6-2的电脑上，经过3DNow!™指令优化将使《Quake2》的画面刷新率提高近50%，但相对于同级别的PⅡ电脑来说，优化后的表现仍相差15%左右。

由于3DNow!™指令集目前仍必须借助专门优化的驱动程序来使用，但眼下直接支持该指令集的游戏还不太多，而最新的DirextX 6已经支持3DNow!™，所以为了测试K6-2未经专门优化时的表现，我们使用最新的《3D MARK 99》(使用DirextX 6，网址：www.3dmark.net)测试软件来获得对照数据，帮助读者了解通常情况下K6-2相对于PⅡ的运行效能。(见表二)

综合考虑，3DNow!™指令集确实发挥了显著作用，对充分发挥硬件3D加速卡的效能很有帮助。在Voodoo2/DirectX 6支持下，K6-2在各种3D特性上的表现均非常接近于同级别PⅡ。考虑到一枚K6-2/300MHz的CPU售价只相当于PⅡ300MHz的40%左右，再加上Super7主板与BX主板的价格差距，节省下来经费已经足够买一块Voodoo2了。随着3DNow!™指令集获得包括Microsoft在内越来越多的软件厂商支持，相应的软件优化将体现在许多即将出台的游戏中，如果再到www.3dnow.net免费下载适应于各显卡及游戏的驱动程序，那么对于资金紧张的电脑玩家来说，K6-2加Super7主板是个相当不错的选择。不过，由于硬件3D加速卡的效能发挥仍然无法脱离对CPU运算能力的依赖，而PⅡCPU在这方面依然保持着绝对的速度优势。对于特别追求速度的玩家而言，PⅡ仍是最终极的选择。

AMD K6－2

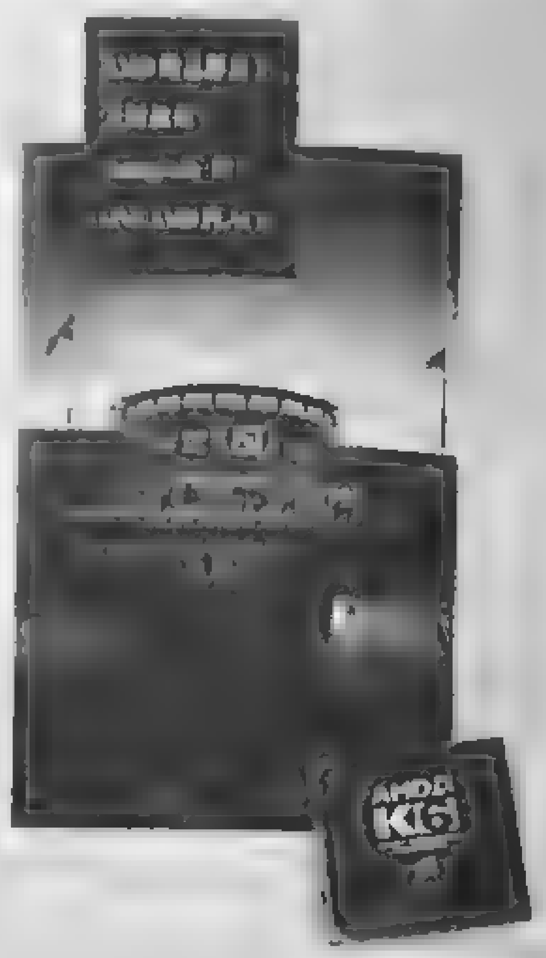
CPU：0.25 微米，930 万晶体管，100MHz 外频；

适用芯片组：VIA(威盛) MVP3 芯片组、SiS(矽统) 5591/5595、Ali(扬智)Aladdin V，这些芯片组具有与 BX 芯片组相近的性能：如支持 UDMA/33、SDRAM 和 AGP2×模式等。最近威盛又发布了一款号称 Super7 的"终极"芯片组——MVP4。它对 2D/3D 图形处理进行了大幅度加强，将使 Super 7 平台更趋完美。

AMD K6－2 处理器可在两个寄存器的执行通道内以每个时钟周期执行两个 3DNow! ™ 指令的速度进行运算，即每个时钟周期可执行 4 个浮点运算。CPU 内置齐备的多媒体单元，使 x86 程序内含 MMX(整数)与 3DNow! ™ 浮点图像指令以达到 MMX 与 3DNow! ™(浮点) 单元之间的交换不会影响整体性能的目的。

3DNow! ™ 技术

3DNow!™ 指令集包括一组共 21 条指令，支持"单指令多数据"(SIMD) 浮点运算。有关指令集可以执行 SIMD 整数运算、数据预取以及更快的 MMX 与浮点交换等功能。为提高 MPEG 解码能力，3DNow! ™ 指令还包括一个特定的 SIMD 整数指令，方便为"像素动作"提供补偿。若采用被称为"预取"的 3DNow! ™ 新指令，则无需另外耗费时间读取有关数据。这个指令可确保有关数据在需要时已存放于一级高速缓存里。同时，为了缩短 MMX 与 x87 编码之间的交换时间，3DNow! ™ 指令也包括 FEMMS(快入/出多媒体状态) 指令，省却这两个功能单元间进行交换时所需的大部份工作。



DM Voodoo2 12MB 3D MARK99 测试	K6－2 300MHz	P II 300MHz
3D Marks 指数 (3D 加速卡的常规游戏表现)	1445	1795
3D CPU Marks 指数 (纯 CPU 速度)	2820	4405
3D Rester Marks 指数 (测试纹理染速度及填充速度，该项对 CPU 依赖很少)	983	1026
Game1 － Race (竞速游戏样本，使用单纹理贴图)	22.2FPS	27.7FPS
Game2 － First Person (主视角游戏样本，使用双纹理贴图)	26.0FPS	32.1FPS
填充率 (决定 3D 卡的绘图速度)	70.5Mtexels/S	72.5Mtexels/S
多重纹理贴图填充率 (DX6 支持的新特性)	139.7Texels/S	143.7Texels/S
4MB 纹理渲染速度 (在使用不同容量的纹理时 3D 卡可显示的画面帧数)	182.1FPS	193.3FPS
8MB 纹理渲染速度 (此容量超过 3D 卡板载材质缓存容量)	2.5FPS	9.4FPS
点样本纹理过滤 (无任何过滤时 3D 卡的提速能力)	101.2%	101.3%
双线纹理过滤 (双线纹理过滤时，3D 卡速度下降程度)	100%	100%
三线纹理过滤 (作三线纹理过滤进 3D 卡速度下降程度)	75.8%	74.3%

表二：3DMARK99 测试结果(部分)

3DNow! ™ 与 MMX 技术相似且可同步执行 MMX 指令，但这是两种截然不同的技术。MMX 主要功能在于改善进行光栅化所需的整数运算密集的工作；3DNow! ™ 可提高通道的动作性能，尤其是初期运算通道浮点运算密集的阶段。

Super7 平台和超标量 MMX 功能

Super7 平台专为解决系统中的数据传输瓶颈所设计。传统系统所使用的总线频率大多为 66MHz，而 Super7 平台使用 100MHz 总线，这使中央处理器同图形加速卡和系统内存的数据交换速率比以往提高了 50%。图形加速端口 AGP 的使用，更进一步提高了 CPU 和图形加速卡之间的数据交换速度，不会出现由于传输速率过低而发生的数据堆积问题，各种应用都将由此而得到性能上的提高

超标量 MMX 功能保持了 K6 芯片低执行延迟的优点，提供了双重译码功能和双重执行通道。通过提高 MMX 功能的数据吞吐量和执行速度，使所有基于 MMX 功能的应用程序性能和速度都有所提高。

简化 Windows98 的安装

文/Monster

如果你以 Win98 做系统平台却没有用过它的资源工具包(Win98 Resource Kit Sample)，那可真是太遗憾喽。这个包含诸多功能的工具包被"深藏"在 Win98 光盘的··\tools\reskit 目录中，你可以运行其中的 setup.exe，将所有工具全都安装在管理控制台 (Management Console) 中，也可以从各自的子目录中手动选择自己需要的组件。由于篇幅所限，本文只挑出两个有用的工具介绍给大家：

WinBatch98

电脑的运行速度越来越快，而操作系统的安装却越来越慢。无论多快，半个小时之内是别想看到 Win98 的真面目。你还不能离开，因为安装时 Windows 还有许多问题等着你去回答。如何才能从这痛苦的安装过程中解脱出来呢？答案就是：用 WinBatch98！

这个工具以前曾在 Win95 和 NT 上出现过，现在又有了 98 版。听名字好象和 Win98 的批处理有些关系，其实不然。它用来预先生成"Windows 安装脚本"，这样在 Win98 安装时，就能将用户的参与减少到零，从运行 setup 之后到下次需要你碰电脑的时候，Win98 系统已经可以正常使用了！

那么如何制作"安装脚本"呢？首先从控制台中运行 Batch98。点击"现在收集"按钮读入 Windows 安装信息，这样很多选项都会从注册表中取得从而节省时间。然后从上往下设置"系统设置"的 5 个选项。

"一般安装选项"，这里包含 Win98 最初安装的设置。你可以在此预先填入 Win98 序列号 (很体贴的功能，因为这个序列号真的太长了)，设置安装目录、用户信息，连桌面图标都可以定制，如果将这里的选项配置完成，那么整个安装过程中将不会再有任何提示框！

"网络选项"，这对使用拨号上网或是没有连局域网的朋友用处不大。但如果你的电脑又有局域网又使用专线，那么这些选项会变得非常实用，因为配置 Windows 网络是很麻烦的，而这里几乎包含了"控制面板"中"网络"项的所有设置，只要配置正确，WinBatch98 就会将其保留并在下次安装过程中调用。

"可选的组件"，另一个体贴设计。如果安装系统时选择"典型安装"，那么 Windows 每次都要为你装上一大堆没用的东西；可选择定制安装，本来就很烦人的安装过程就会变得更唠叨。怎么办？在这里提前定制好所有的安装可选项。

"Internet Explorer 选项"，这里包括了 Windows 文件夹的扩展选项和 Internet Explorer 的大多数设置项如：是否使用单击打开文件、浏览器的启动页面、IE 安全设置以及代理服务器。如果你已经上网，这些选项会为你节省相当的安装时间。

"高级选项"，真的挺高级。这里你可以引入从注册表里导出的 reg 文件和系统规则文件，这样还能使你进一步添加个性化设置如屏幕分辨率等，不过对一般用户有些复杂了。旁边的"Windows Update"则可以定制 Windows 的更新方式。

当一切都完成之后，使用最下面的"保存到 INF"项将刚才的成果保存，安装时只要使用"setup x:\…\myinfo.inf"的形式就可以了。要注意，描述 inf 文件时必须用绝对路径。

Win98 INF installer

Windows 不可能认识世界上所有的硬件板卡，只能将一些有代表性的硬件放在自己的驱动程序库中。如果你的某个硬件正好不在此列，那么就必须忍受手动安装的烦琐过程了。现在，慷慨的 Microsoft 为我们编写了 Win98 INF Installer(INF 安装程序)。这个软件专门用于将 Win98 不能识别的硬件驱动程序添加到安装系统中，使得 Win98 在安装过程中能自动检测到这个硬件，减少了麻烦。不过有个前提：你要把 Win98 拷贝到硬盘上。

它的使用很简单：在上面的对话框输入需要添加的硬件信息文件，然后在下面的输入框找到 Win98 的 setup.exe，点击"添加 inf"。最后再把硬件驱动程序拷入 Win98 目录就完成手续了。

系统不稳定，您又要安装 Windows98 了？那么试试上面的方法吧！你会发现其实这个过程蛮轻松的……

E－mail: Monster@bj.col.com.cn
Emu X－Files: http://210.72.72.20/monster

本栏编辑/Chance

本期特别献礼

术语详解
轻松阅读

厂商特快专递

最新产品
首家披露

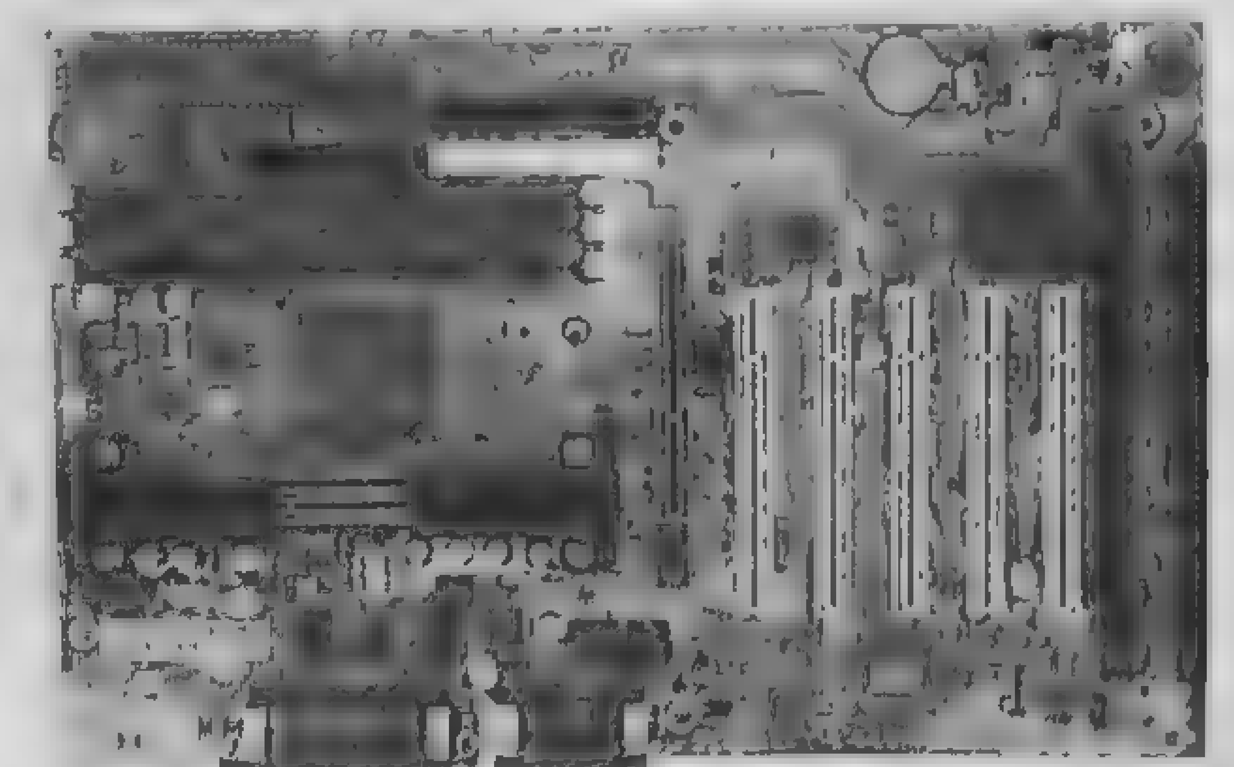
本期领衔主演:

微星 MS－6163 主板

首次登台时间:1999 年 1 月

它的确有独到的地方

虽然 BX 芯片组 (**注解 1**) 主板已推出近一年，但至今仍是 DIY 市场上最高端的主板，这种情况也许要一直持续到 1999 年中期 Intel 发布新一代芯片组 Camino(**注解 2**)为止。因此，同样基于 BX 芯片组的主板不断推陈出新，功能愈见加强，刚刚出厂的型号为 MS－6163 的 BX 主板，已是微星推出的第 3 代(**注解 3**)BX 芯片组主板，由于具有令人刮目相看的优点，仔细考虑后将其放在了《深度特写》的开张号上：



图一．微星 MS－6163

一、超频详解

一好友最近喜结良缘，诸友皆叹其情海一入、难出生天，果然婚礼之后简直变了一个人，举例说，单是饭量就翻了一番，据悉是平日家务劳动"适量调整"所致，吾等见其健步如飞，狼吞虎咽，均不胜感叹：原来婚姻最伟大的功能是开发男人的潜力。

CPU 跟男人一样，也有潜力可以开发，当然，要挑选好伙伴。

请注意：想让您家 CPU 的劳动量安全地"适量调整"，您一定要仔细看这一段，除了有关主板之外，还有我们认真归纳整理的一些很有用的常识。

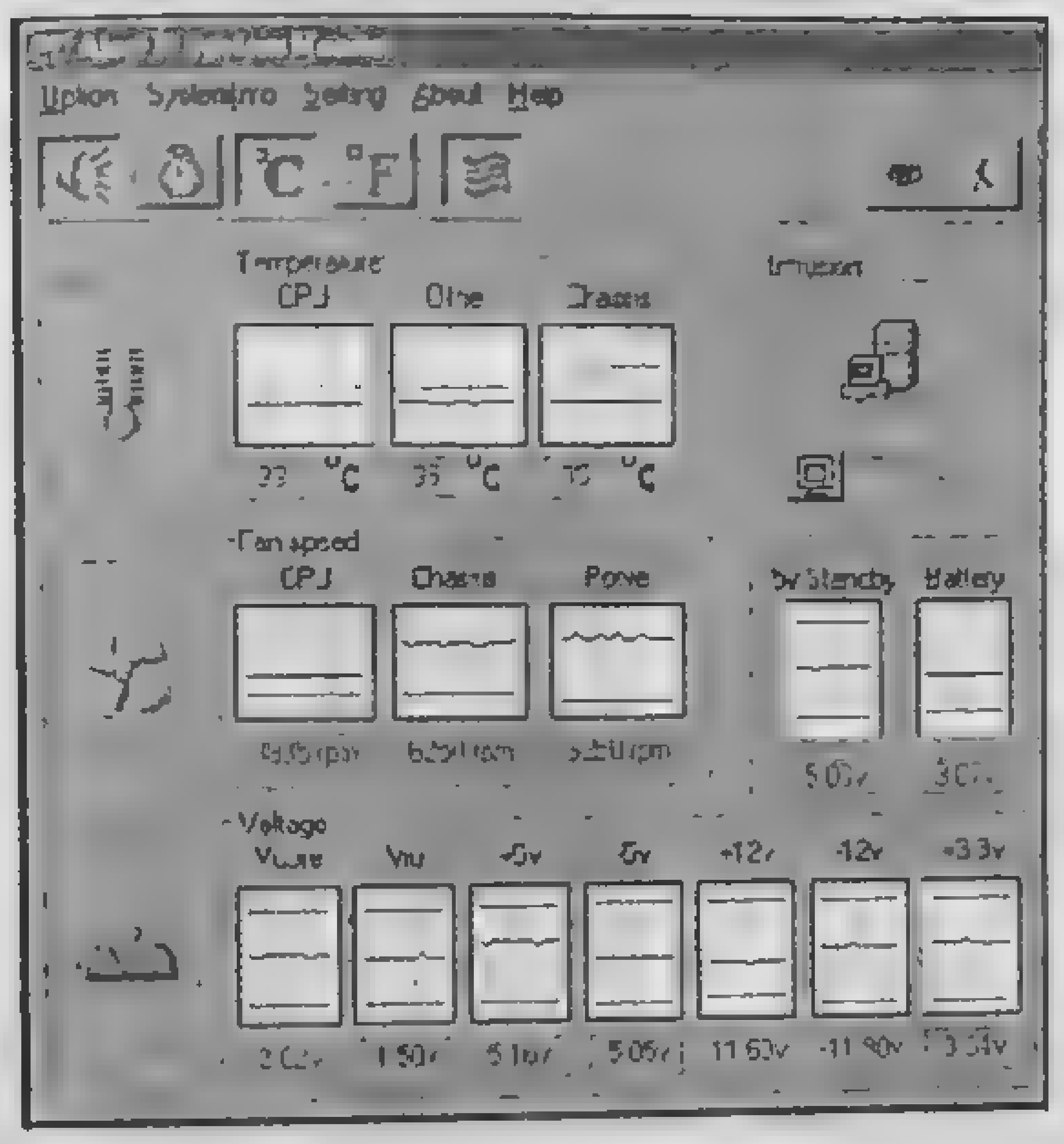
注解:

1. BX 芯片组：Intel 于 1998 年 4 月推出的支持 100MHz 外频的芯片组，可支持 Intel 奔腾Ⅱ代处理器及赛扬处理器。采用这一芯片组的主板是目前最高端也是价格最高的个人电脑主板。

2. Camino：Intel 计划在 1999 年 6 月推出的新一代芯片组的研发代号，将支持 133MHz 外频、AGP4×和 UDMA/66 数据传输协议等新功能。

3. 微星第 1 代的 BX 主板是 MS－6116 及 MS－6119，第 2 代是 MS－6119W，第 3 代就是 MS－6163。

4. 有关频率的各种问题起始于 Intel486DX－50MHz 的 CPU。在此之前，Intel 推出的 CPU 是根本没有"倍频"等问题的，也就是说 CPU 跑多少频率，系统芯片组便跟着跑多少频率。到了后期，CPU 的技术发展一日千里，芯片组和周边外设无法同步跟上。为了解决这一矛盾，Intel 才有了"主频"、"外频"和"倍频"等概念。其中，外频指系统芯片组和周边设备间的传输速率；主频指 CPU 内部运作的频率；倍频则是指前两者间的比例关系。简单的公式为：主频＝外频×倍频。



图二．微星 PC Alert Ⅱ
系统监控软件的界面

MS－6163 采用了微星的第 2 代 CPU 即插即用技术，可自动侦测目前所有的 Slot1 处理器，自动进行主频、倍频(**注解 4**)和电压的设置。主频及倍频调整都可通过 BIOS(**注解 5**) 来进行，而更令超频一族心动的是，自 133MHz 外频后，这款 MS－6163 更可提供高达 153MHz 的外频，从 60MHz 起直至 153MHz，中间共有 16 档供用户选择，而倍频也由 3.0 到 8.0。从理论上说可支持最高主频的处理器是 153MHz×8.0＝1224MHz，当然目前还没有 CPU 能享受这么"高"的待遇，不过真正的意义在于给予用户尽量多的选择，以便用户能用微调方法找出既使 CPU 发挥最高的效能，又不会造成损害的最佳设置。为了做到这一点，MS－6163 还提供了 CPU 电压 (**注解 6**) 的调整，同样也是在 BIOS 中，可将 Intel 的 Slot1 处理器核心工作电压由 2.0v 最高上调 20% 至 2.2v，分别有 2.0、2.05、2.1 和 2.2 四挡供选择。超级玩家必定知道，CPU 的核心电压有 20% 的波动是完全可以接受的，不会对 CPU 造成任何损害，而即使 0.05v 的电压升高，也能使 CPU 的可超频性提高很多，当然你的唯一损失也许就是一片标明可用 10 年的处理器只有 8 年的寿命，但以现在的发展速度，不出 5 年你的电脑就得更新换代，在这 5 年里将它的功效发挥到极限，又何乐而不为呢？想想吧，现在一片 Celeron300A(**注解 7**)不足 900 元，而将

5. BIOS 与 CMOS 的区别：BIOS 是"Basic Input and Output System"的缩写，意为微机基本输入/输出系统。CMOS 是用来保存当前系统硬件配置和操作人员对某些参数设定的 RAM 芯片。通过 BIOS 设置程序可以对 CMOS 参数进行设置。

6. CPU 电压：对于电压的调整是现在超频过程中不可忽视的一个环节。CPU 部分的电压包括两点：Vcore 和 Vio。前者称为核心电压，即 CPU 运算时真正需要提供的电压值。Vio 指 CPU 和芯片组间传输数据时所需的电压。大多数情况下，主板厂商根本不允许用户改变 Vio 的值。因此，对于一般玩家而言，设定 CPU 电压均指 Vcore 核心电压。

7. Celeron300A：Intel 推出的 300MHz 主频，内建 128K 同步二级缓存的赛扬系列处理器。"A"是英文 Accelerate(加速)的缩写

8. TOP－TECH：微星首先独家研发出的一种用热敏触头直接探测 CPU 温度的技术，准确度高达 99%，目前已被许多厂商所仿效。最近微星已推出第 2 代改进、加强的 TOP 技术。

9. Soft CoolerⅡ：微星自行研发的一个可减低 CPU 温度的软件，新近的 MS－6163 将附带第 2 代的 Soft Cooler，类似于著名的 CPU 降温软件 Walterfall。

其超频到 450MHz 是小菜一碟，那种感觉是多么美妙啊！

二、健康 PC

幼时上学，淘气、不懂事，师长直斥，倔强不服，后换一新任老师，厉害之处，采用大棒与胡萝卜交替战术，在其"关心照料"下，我想不写作业都觉得是在犯罪

既要 CPU 跑，还要随时关注它的健康，"胡萝卜"很是必要。

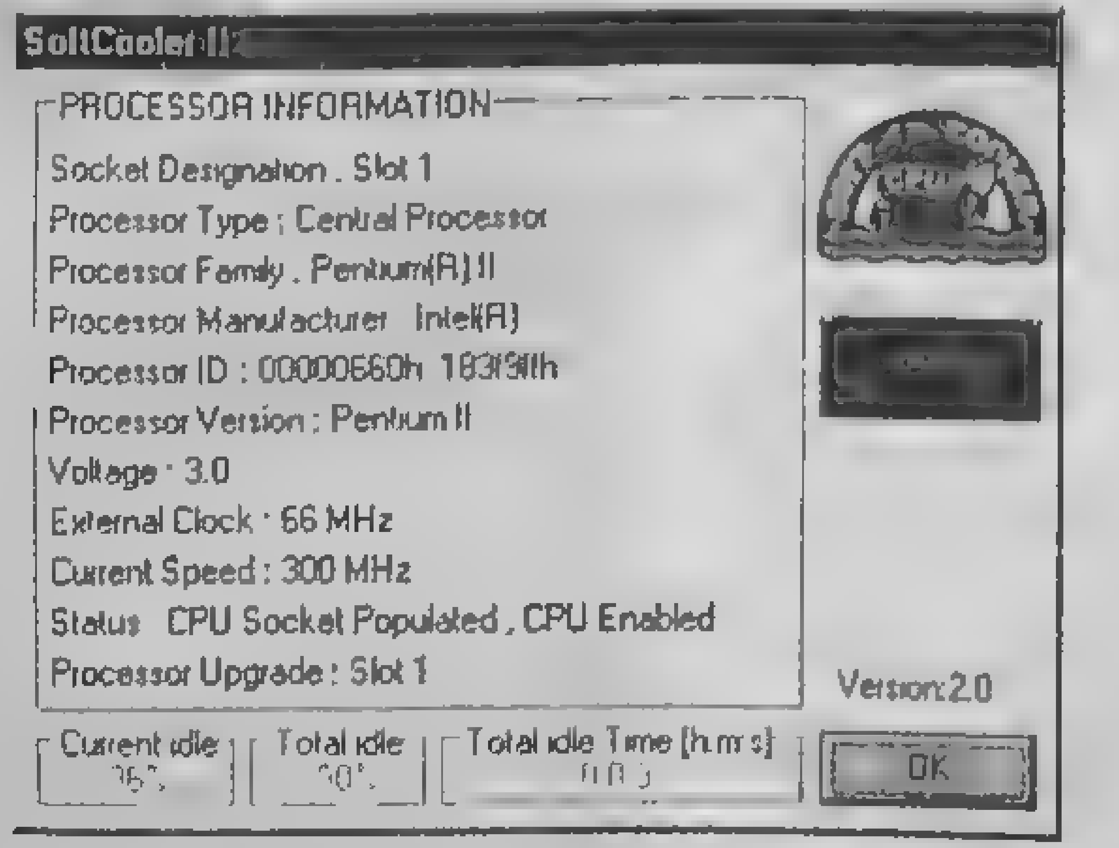
系统硬件监控已成为目前主板的一项必备功能，微星在这方面一向做得很好，其特有的 TOP—TECH(注解 8)已成为温度侦测技术的典范，同时更被许多厂商所仿效。这次微星继续再接再励，推出了第 2 代的 TOP—TECH 技术，在原来基础上又加上一根可移动的温度探头，这样不仅 CPU 的温度，甚至硬盘、显卡等易发热部分的温度也"一切尽在掌握"，使你即时知道电脑是否正在发烧。

当然这还需要软件的支持，MS－6163 附带微星自行研发的第 2 代系统监控软件 PC－Alert Ⅱ，除了常规的温度、电压和风扇转速外，还向你汇报 CMOS 电池状况及 StandBy 电压大小。同时，还提供网络管理功能。另外还有一个很有用的给 CPU 降温的小软件 SoftCooler Ⅱ (注解 9)，安装以后将根据 CPU 型号自动对其进行优化，你可以从界面上直接了解目前 CPU 的使用状况，通过对系统运行过程中的 CPU 空闲时间进行最佳安排，使 CPU 发热尽可能减到最小，从而起到降温作用。

三、一板多能

超值的概念：批发价总比零售的低。

最后要提到的是 MS－6163 还集成了 Creative 的 ES1371(注解 10) 32



图三 . CPU 降温软件 SoftCooler……可侦测出 CPU 的类型同时也可汇报 CPU 当前的使用状况

10. MS-6163 的 Onboard 声卡：MS-6163 上集成了创新的 ES1371PCI 声音处理芯片，用户可以不再另加声卡。

附录 1：超频小提示

在超频时适当提高核心工作电压有助于系统更稳定地运行。CPU 被超频后，主频工作频率大于出厂时设定的标准值，这将导致在系统运行过程中，CPU 所产生的运算指令讯号和杂讯间的分界变得模糊不清，容易造成数据讯号的判断失误，导致系统一些莫名其妙的错误。此时，适当提高核心电压，有助于使数据讯号和杂讯间的区分更明显，有效提高数据传输的稳定度和清晰度。当然，电压不可一味升高，一方面这会增大耗电量，另一方面会迅速提升 CPU 温度，因此良好的通风散热必不可少。

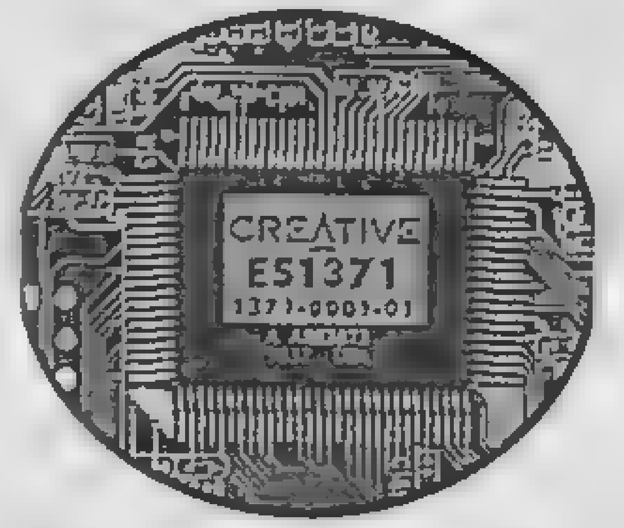
超频结束后，大可不必为了测试而安装什么 WindowsNT 或 3D MAX，那样太麻烦了。前者你要忍受它不支持即插即用的坏毛病，后者没有 1024×768 的分辨率，您连菜单上的工具条都看不全。

首先，完成所有硬件的安装。然后从头到尾安装一遍 Win98(Win95 就不必了，对设备的检测，98' 要严格的多，有助于测试超频)，如果一切顺利，你可以先松口气了。

接下来，去找一套 Linux 系统(一种免费的 UNIX 系统)，用它重新编译系统核心，在这个过程中，会有大量的输入/输出 (I/O) 运算，如果电脑超频后不稳定，到此就要露馅了。这一步约耗时 5 分钟。

最后，如果您不了解 Linux 是怎么回事，也可以用这个方法：装套解压软件（比如《超级解霸 5.0》），再装一套《3D Mark 99》(ZDNet 实验室的著名测试软件，约 150MB)，边放 VCD 边运行《3D Mark 99》。泡杯茶，小睡片刻，一觉醒来如果电脑没有任何异常，您的超频就算基本成功了。

位 PCI 声音处理芯片，这样你一下子就能拥有很好的主板及高品质的声音。透露一下，目前市场上涨价声阵阵，部分 BX 主板价格更是居高不下，大多徘徊在 1350 元左右，而 MS－6163 的市场售价大约是 1300 元左右，以微星品牌及 MS－6163 的性能及价格来看，可说是相当超值的一款产品，别忘了现在光一片 PCI 声卡就得好几百块呢。



图四 . MS－6163 内建的 CreativeES1371 32 位 PCI 声音芯片

特别介绍：本上出品厂商的"技术参数"，我们将逐步把此类内容作成一本小百科，力求全面而系统，很具收藏和实用价值，诚请留意：

微星科技简介

微星科技股份有限公司成立于 1986 年，经过 12 年的辛勤耕耘，目前已成为全球知名的主板生产厂商。

目前微星是 Intel 的 Beta 合作厂商，AMD 的 Alpha 合作厂商，能先期得到来自他们的最新技术资料及未来发展动向，这也为微星的研发提供了切实保障。

微星已通过了要求最严格的 ISO9001 质量认证，同时每一款产品都得到了微软、FCC、DOC 和 CE 等各项认证。

目前，微星在全世界共有 1100 名员工，每月可生产 50 万片主板及 10 万片显示卡。1998 年全球出货总量达到 300 万片，同时微星股票于 1998 年 10 月在台湾正式上市，这将使公司得到更好的发展。

微星已在美国、德国、法国、荷兰、日本及中国大陆等地设有分公司或办事处，在大陆地区微星已在上海、北京、深圳和成都设有办事处及技术服务中心。

单位：MHz

CPU 外频	AGP 外频	PCI 外频
66	66	33
75	60	30
83	66	33
100	66	33
112	75	37

CPU 外频	AGP 频率	PCI 频率
66.8	66.8	33.4
75	75	75
83	83	41.65
100 2	66.6	33.3
112	74.6	37.3
133	66.6/88.6	33.3/44.3

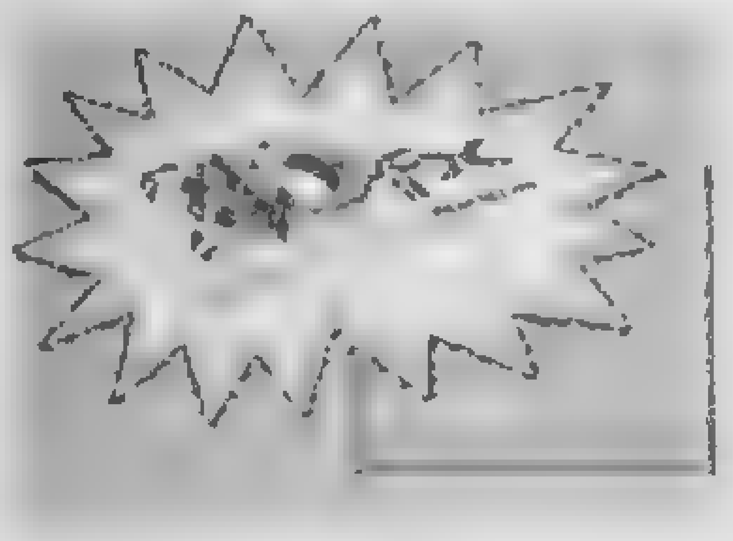
制 作 群：
企 划：胖 猫
专栏编辑：Chance
刊头设计：Liuwei
版式制作：shan
监 制：孙百英

附录 2：关于 AGP 和 PCI 的频率：

在超频过程中，会涉及到对外频的调整（想必您不会只满足于将 PⅡ300MHz 由 66MHz×4.5 改为 100MHz×3 吧），这就牵扯到 AGP 和 PCI 总线的频率改动。以 MVP3 和 Aladdin V 为芯片组的系统，CPU 和总线间的频率关系见表 1。以 Intel440BX 为芯片组的系统，CPU 和总线间频率关系见表 2。

通过这些表格可以看出，当 CPU 外频设为 83MHz 时，PCI 总线频率高达 41.5MHz，甚至比 CPU 外频为 133MHz 时还要高，如此高的频率常会导致 PCI 设备运行不正常，因此我们强烈建议大家不要将 CPU 外频设为 83MHz。另外，当外频超过 100MHz 时，AGP 和 PCI 设备都运行在较高的频率上，而实际象硬盘和 SCSI 卡一类的外设未必能承受诸如 37.3MHz 这样的高频。此时，系统可能会出现象硬盘读写错误、非法操作、花屏和电脑干脆不"亮"等问题。所以建议大家超频时，如无充分把握，不要将外频设得超过 100MHz。

超频不可以"心太软"，但也不要一次搞得太高，否则 CPU 容易"很受伤"。



Voodoo3最新报道

■译/Chance

3Dfx公司于11月6日在美国内华达州赌城拉斯维加斯举行的COMDEX大展上，公开发表了最新的Voodoo3芯片。新款芯片是集成了先前的Voodoo2和Voodoo Banshee架构的单芯片，提供了目前世界上最快速的2D/3D处理速度。该产品系列的第1个成员，预计可在1999年的第2季上市，其中包括管脚兼容，为个人电脑OEM市场所用的Voodoo3/2000和为单独界面卡所用的Voodoo3/3000。

“3D是目前电脑系统中成长最快的一个部分，而Voodoo3空前的2D/3D性能表现让我们的拥护者及主流消费者体验到下一代高度复杂的3D互动娱乐。”3Dfx的总裁兼执行董事Greg · Ballard这么说，“Voodoo3具备了对真实画面效果需求的积极回应和绝不妥协的性能表现。”

高速的效能：由于具有32位双重着色总线，Voodoo3每秒可以生成超过7百万个三角形，处理1000亿个运算指令，这一指标比起目前业界最快的3D加速配置——两片Voodoo2所组合的SLI模式还要快两倍以上。Voodoo3系列产品，借助使用3Dfx公司专利的单周期多重贴图技术，可以调用一些重要的3D加速函数，如物体的凹凸贴图(Bump - Mapping)和三线贴图(Trilinearmip - mapping)，从而使一些当前硬件要求最高的游戏能达到每秒60帧的效果。

Voodoo3集成了来自Banshee的最快的2D核心，具备独立的高速128位总线和256位内部数据管道，使内存的调用达到最佳效果。此外，Voodoo3完全兼容业界新标准Microsoft Windows Graphics Driver Interface(GDI)。

广泛的支持：Voodoo3将会同时推出两款产品：Voodoo3/2000和Voodoo3/3000，两者分别针对OEM主板制造商和零售板卡两块市场。Voodoo3/2000的最大填充率(Fill Rate)为每秒250M象素，Voodoo3则高达每秒366M象素以上。这两颗管脚兼容的芯片均支持AGP2×标准，同时针对Intel的440LX/BX AGP芯片组进行了优化，到1999年中还会有AGP 4×版本推出。鉴于Intel AGP 4×芯片组的推出和OEM厂商的需求，Voodoo3/2000和3000将同时推出SDRAM和SGRAM两种版本，可以运行于Windows 95/98/2000、MAC OS、Unix和Linux等系统平台。

超高的解析度：Voodoo3支持高解析度PC显示器、LCD显示器和大屏幕高画质电视。由于配备了目前最快的350MHz RAMDAC，Voodoo3可以达到2048×1536象素的解析度，此时仍可维持75Hz的画面刷新率，是目前唯一达到VESA协会推荐最高解析度的显示卡。Voodoo3还可以直接同3Dfx公司的LCDfx(支援高解析LCD的芯片)连接，通过LCDfx的次点影像缩放技术，可以获得比一般缩放方式更好的画面品质。

MPEG和DVD视频加速：Voodoo3硬件支持DVD加速功能，可以确保每秒30帧播放能力。同最新的软件MPEG Ⅱ解压程序相结合，Voodoo3可以降低CPU的负担达40%，让电脑在播放DVD影片的时候还能进行其他工作(如网络下载)。

完整的Voodoo兼容性：Voodoo3提供对目前大量3D游戏的最大兼容性，到1998年底前，预计将有500个以上的游戏软件上市。Voodoo3除针对微软的DirectX 6进行优化外，还包括3Dfx自己的Glide应用程序接口和SGI的OpenGL。

价格：内含820万个晶体管，采用先进的0.25微米工艺，Voodoo3设计时就已经针对Intel的Pentium Ⅱ和未来的CPU做了优化，这其中包括对AMD的3D Now!™技术进行优化。Voodoo3的样卡会在1998年12月完成，批量生产则要等到1999年第2季度，Voodoo3/2000每1万颗的单价预计从35美元开始，Voodoo3/3000则是45美元

资料来源：3Dfx公司

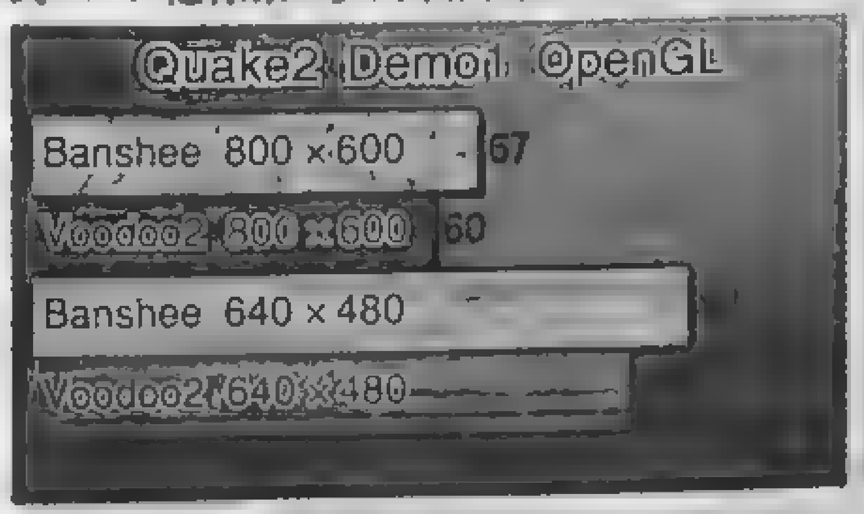
关于Banshee的几个问题

■文/刘庆华

Voodoo Banshee作为1998年底几款重要的上市产品之一，发售已经有一段时间了，相信有不少朋友正在用它。下面就Voodoo Banshee的一些实际使用情况和大家聊聊。

一、Voodoo Banshee和Voodoo2

Voodoo Banshee并不是集成了2D显示功能的新Voodoo2，它只有一个帖图单元，而Voodoo2则有两个，所以Banshee无法支持单周期双重帖图。例如在《雷神之锤2》这样的游戏中，在速度上它同Voodoo2有明显的差距。但Banshee也有自己的优势：核心工作频率为110MHz，显存工作频率125MHz。由于频率的大幅度提升，使Banshee达到1.25亿像素/秒的填充率和4百万多边形/秒的生成能力，比Voodoo2提高约30%。市场上的Banshee一般为16MB显存，在3D应用中可以有14MB显存动态分配，不象Voodoo2限定为4MB框架显存，所以Banshee可以轻松实现1024×768象素的高分辨率。在实际测试中，Banshee的大部分性能指标超过了Voodoo2。(测试硬件：升技BH6主板/赛扬300A超频至100×4.5MHz/64MB的PC100 SDRAM/创新3D Blaster Banshee/中凌3Dfx Voodoo2 12MB)。



在笔者的测试过程中，Banshee表现不错，除了在《雷神之锤2》中比Voodoo2慢30%，其它各项测试都有10%以上的优势。画质方面与Voodoo2相当。对于一些最新游戏，Banshee的表现也十分出色，《摩托英豪2》速度感极强，通过启动命令加入参数“-ijklmnop”，在游戏中按[CTRL]+[F1]可以测出运行帧数，最高可达90FPS，平均60FPS左右。在《极品飞车3》中，选择800×600方式，打开所有效果，仍然保持最流畅速度，即使在1024×768象素的高分辨率下，也有较为满意的刷新率。《魔域幻境》(Unreal)是一款对机器要求甚为苛刻的游戏，不过有了Banshee也能顺利在800×600象素下运行。

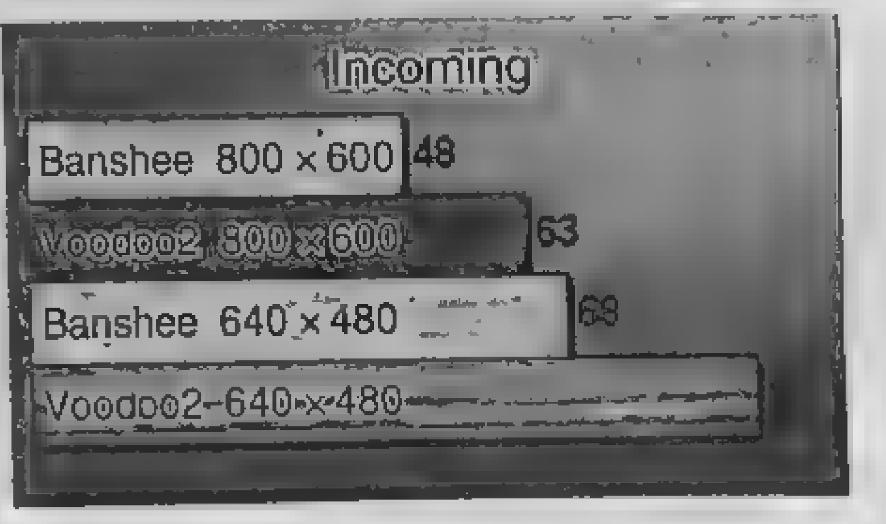
二、Banshee的兼容性

Banshee的兼容性似乎比它的性能更令人关注。Voodoo Rush的失败，很重要的原因就在于它对Voodoo不佳的兼容。相对而言，在这方面Banshee要好得多。对于Voodoo最成功的游戏进行兼容性测试中，Banshee几乎达到满分。下面是几款在测试中完全兼容Glide的游戏：《极品飞车2 SE》、《神话》、《红线飙车》和《海底文明》。

但遗憾的是，对于目前最热的赛车游戏《极品飞车3》，Banshee却出现了兼容问题。好在EA及时为玩家送来了解决方案：下载Banshee专用的驱动“Voodoo1a. dll”和“Voodoo2a. dll”(覆盖原同名文件)，然后在“3DSetup”目录中编辑“3Ddata. dat”，在“3DFX_Banshee”后加入“M：Voodoo2”即大功告成；当然简单的方法是将“3Ddata. dat”中的“D3D = 1”一项改为“D3D = 0”即可，不过这样是通过Direct3D加速游戏，效果和速度都要打个折扣。《魔域幻境》只要下载最新的PATCH 1.28版，就能让Banshee大放异彩。

三、SDRAM vs SGRAM和AGP vs PCI

最初上市的Banshee大多采用16MB的SDRAM，而SGRAM的版本会在稍后晚些时候推出，到底两者间会有多大差别呢？Banshee并不是真正的AGP显卡(它完全不支持DIME内存



直接存取功能)，它的 AGP 接口只能使之有更高的突发带宽。对于 PCI 和 AGP 的区别，会有不到 5% 的差距。在显存方面 SDRAM 速度限制很大，125MHz 会成为它的超频极限(除非使用更快的 SDRAM)。而 8ns 的 SGRAM 则有很大的超频空间，如果能在 150MHz 下稳定工作，可以比 SDRAM 的 Banshee 快 10% 以上

四、驱动程序和超频

Banshee 的驱动到 RC3 版为止还没有最优化。新驱动对显卡性能提升有很大帮助，而且建议用户不要局限于一个固定的厂商。象创新的 3D Blaster Banshee，硬件做工相当不错，但光盘原配的驱动程序对 OpenGL 支持得非常不好，到帝盟的网站下载一个 OpenGL.dll 补丁文件，可以使《雷神之锤 2》运行速度提升 40%。对于 Banshee 的核心频率，一般默认为 100MHz，这实在是资源的极大闲置，用 PowerStrip 将频率改为 115MHz，再进入游戏看看，呵呵！速度快多了。别太得意，摸摸散热片，脸上的笑容僵住了吧！所以在超频的同时，一定要保证显卡通风散热的良好。用创新 Banshee 的朋友可有福了，你可以看见在散热片两边有两个小孔，这是为加装其它散热设备准备的，用两个长螺钉穿过小孔，将一个 CPU 风扇用螺母固定，这样就可以放心大胆的超频了。

五、Banshee 和 Riva TNT

"买 Banshee 还是 Riva TNT？"，这是许多朋友最难决定的事。从技术上说，Riva TNT 要高于 Banshee。TNT 是真正支持 AGP2×模式、24 位 Z-Buffer、32 位色渲染、双帖图单元并且对 OpenGL 有完整支持的 3D 加速芯片。这些是 Banshee 目前根本做不到的。但 Banshee 也有自己的杀手锏：借助 Glide 从而对游戏有最广泛的支持；游戏厂商愿意针对其芯片进行优化；价格便宜；对周边硬件要求低。在 K6-2/300 上 Banshee 即能发挥自如。对于需要优秀图形性能的用户，Riva TNT 则是不错的选择，在 PⅡ400 以上的配置中可以让 Riva TNT 真正"爆发"出潜能。通过 DirectX6.0 和 OpenGL，TNT 可以流畅运行大部分游戏，图象质量也在向 Glide 靠近。

六、Voodoo3 和 Banshee

Banshee 是 3Dfx 公司第 1 块在一个芯片上完全集成 2D/3D 功能的显卡，具有极强的市场竞争力。而 3Dfx 对此并不满足，更借此机会把 Voodoo3 公之于众。Voodoo3 不是一块 3D 加速子卡，而是和 Banshee 相同的全合一显卡，所以叫它 Banshee2 也许更合适。现有资料表明，Voodoo3 的性能两倍于 SLI(Scan Line Interleave) 的 Voodoo2，为什么不说 4 倍于单片 Voodoo2 呢?用过 SLI 的朋友知道，如果单片 Voodoo2 假设其指数为 2，那么 SLI 的指数可能为 3.5，但绝到不了 4，所以 Voodoo3 很有可能有 3 倍于 Voodoo2 的性能，也就是说有 3 倍于 Banshee 的性能。这简直太惊人了，试想今年刚买的显卡，明年就会有 3 倍于其性能的产品出现。但话说回来，在 Voodoo2"横行"的今天，国内性能只有其 1/3 的 Voodoo 一代卖得最火，可见价格也是用户选择产品的重要标准

五款常见硬盘

■文/飞翔鸟 · Survivor& rdquo

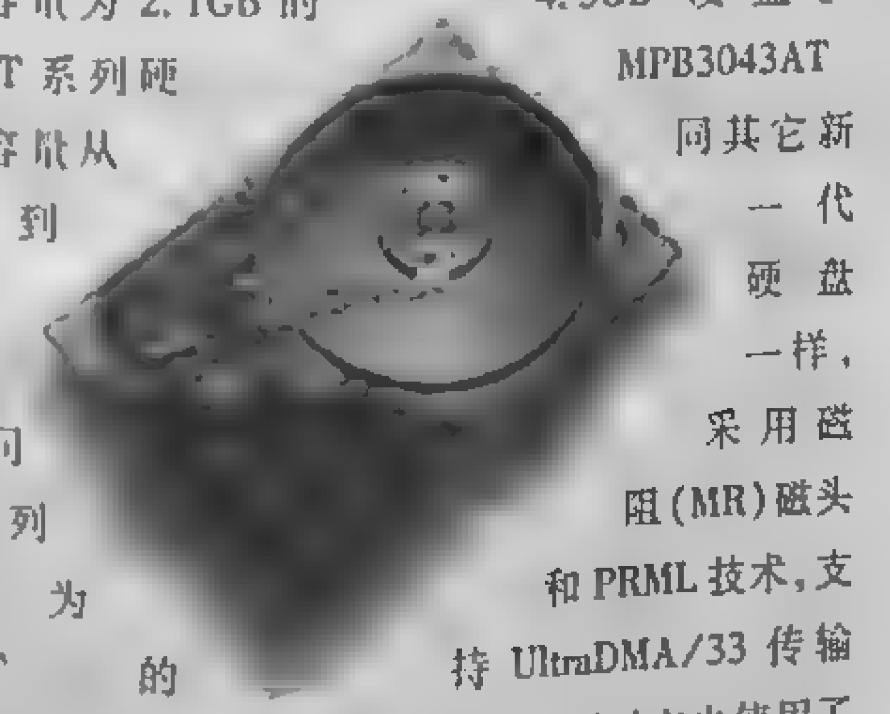
"系统"是一个由一系列相互影响、相互制约的组件构成的整体，这些组件不断发展并彼此相互平衡，推动着整体的进步。电脑设备是这一问题的典型例证。理想情况下，不断提高的处理器性能，功能不断增强的操作系统和容量更大、效率更高的存储设备应该步调一致，互相促进。但是如果要充分利用这些进步，主机和存储设备之间的连接也同样需要改善。尤其是随着硬盘驱动器的内部数据传输率的不断提高，主机和驱动器的连接已经成为一个瓶颈，人们必须通过改善接口来再次获得电脑系统间性能的平衡。这就是为什么会出现 UltraATA 的原因。

在 1999 年新年到来之际，想必不少朋友都准备要升级自己的系统，这里我们推荐一些优秀的硬盘产品，希望它们有助于您完善自己的电脑性能。

我们这次测试了市面上常见的 5 款新型硬盘，它们是：WD Caviar36400、Fujitsu MPB 3043AT、Quantum Fireball SE、Samsung VG34323A 和 Segate MedalistPro ST36451A

WD Caviar36400 硬盘是西部数据公司出品的最新一代产品中容量最大的一款，支持 S.M.A.R.T. 技术(编者：自我监视、分析、修复技术)，具有 UltraDMA/33 接口、MR 磁阻磁头、每分钟 5400 转的转速、单碟 2.1GB 的容量和 256KB 的缓冲区，Caviar36400 在我们的测试中表现相当优异，更由于出色的性能价格荣获《个人电脑》编辑选择奖。Caviar36400 的 DiskWinMark98 得分与 Seagate ST36451A 并列第 1。在分项测试中 Caviar36400 的读取随机寻道时间最短，为 12.7 毫秒；尽管从缓冲区到磁盘的数据传输速率只有每秒 131Mbits，但它的读取数据传输速率还是仅次于 Quantum 的两款硬盘，并且高出平均分 5% 以上；虽然读取时的数据传输速率相当出色，它的 CPU 占用率却与平均水平相当。综上所述，我们认为 Caviar36400 代表了性能和价格的完美结合，获得《个人电脑》的编辑选择奖当之无愧。

Fujitsu MPB 3043AT 是日本富士通公司生产的硬盘，具有适宜的性能价格比，它的产品为许多整机生产厂商所采用。最近，该公司推出了支持 UltraDMA/33 传输模式，单片容量为 2.1GB 的 MPB30XXAT 系列硬盘产品，容量从 2.1GB 到 6.4GB。本次测试中，富士通公司提供了该系列中型号为 MPB3043AT 的 4.3GB 硬盘。MPB3043AT 同其它新一代硬盘一样，采用磁阻(MR)磁头和 PRML 技术，支持 UltraDMA/33 传输模式。转速为 5400rpm，有 256KB 缓冲区，同时它也使用了 S.M.A.R.T 技术。在我们的测试中，MPB3043AT 的得分位居中游，其"商用 DiskWinMark98"得分略高于平均分，而"高端 DiskWinMark98"得分则稍低于平均分；MPB3043AT 的随机寻道时间和传输速率均低于平均分，这是导致它总分不高的主要原因。值得一提的是 MPB3043AT 的 CPU 占用率都优于平均水平。

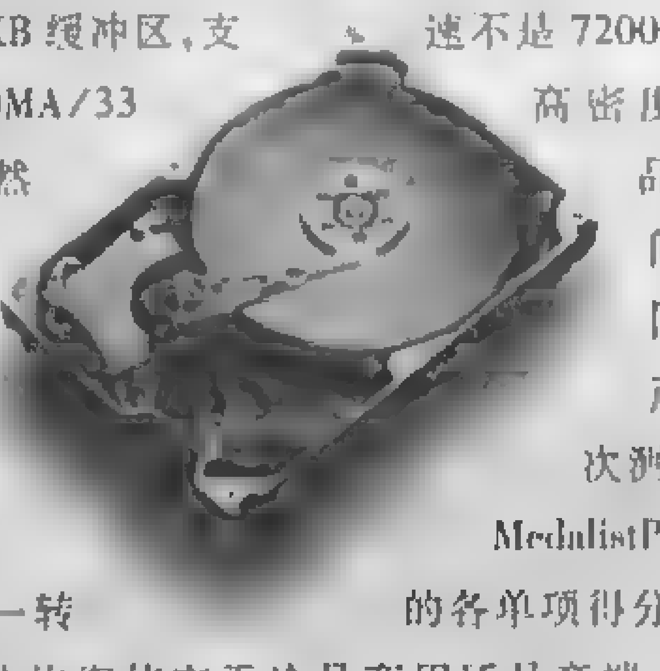


Quantum 的 Fireball 系列硬盘是面向高端台式机市场的 IDE 旗舰产品。从 TM 那一它厂商最近刚推出的新代开始就有着相当不错的表现，被许多 PC 制造商选用。进入 UltraDMA/33 时代的第一代产品 Fireball ST 是最早支持新传输协议的硬盘之一。它的表现相当稳定，但性能略逊于其产品。作为 UltraDMA/33 技术的带头人，昆腾自然不甘心落后，因此推出了新一代火球—SE 系列。SE 系列单盘密度 2.1GB，转速 5400rpm，这使硬盘内部传输速率达到 158Mb/s，而厂家声称的平均寻道时间为 9.5ms——一个颇具吸引力的指标。但内部缓存仍为 128K，这一点落后于一些竞争对手。通过这一系列对性能的强化，Fireball SE 的性能有了不小的提高。在测试中，火球 SE 的性能以微弱的差距落在 Seagate 和 WD 之后（仅为 1% 左右）。可见其性能相当出色。在传输速率上昆腾硬盘处于领先地位。但 CPU 占用率却偏高。

Samsung 的 IDE 硬盘 VG34323A 具有新一代 IDE 硬盘的许多特征：2.1GB 单盘容量、10ms 读取平均寻道时间、5400rpm 的转速以及最重要的—UltraATA 接口。同时，VG34323A 也支持 S.M.A.R.T. 技术。作为生产硬盘的后起之秀，三星公司的 VG34323A 在测试中的得分与市场表现相当，商用 DiskWinMark98 以 816 的得分垫底，高端 DiskWinMark98 值为 2655，也仅比 QuantumBigfootTX43 略高。在单项得分中，VG34323A 的表现平平，除了随机读取寻道时间为 13.85 毫秒，略优于平均值 14.29 毫秒以外，其它成绩都在平均值以下。而且发现在测试过程中，VG34323A 的测

试数据不稳定。看来，在席卷全球的 UltraDMA/33 狂潮中，三星公司还没有完全作好准备

Seagate 这次用来测试的 MedalistProST36451A 使用了5块盘片，转速为5400rpm，使用磁阻磁头和 PRML 技术，有512KB 缓冲区，支持 UltraDMA/33 模式。虽然 ST36451' 属于 Medal-istPro 系列，却是该系列中唯一转速不是7200rpm、不使用高密度盘片的产品，从发布时间上看，要比同系列其它产品早。在本次测试中，虽然 MedalistProST36451A 的各单项得分没有过人之处，但得分均衡使它无论是商用还是高端，都与 WesternDigital 公司的 Caviar36400 硬盘并列第一。



附1：测试结果综述

基准测试：我们对5款硬盘进行了 WinBench98 测试，测试结果显示这些知名公司生产的硬盘产品各具特色。主要的测试数据有以下几项：

1、ZDDISKWinMark98：在5款硬盘产品中，WD 公司的 Caviar36400 和 Seagate 公司的 MedalistProST36451A 的商用 DiskWinMark98 和高端 DiskWinMark98 得分相同。它们的商用 DiskWinMark98 得分比平均得分快10%左右，而高端 DiskWinMark98 得分也比平均分高8%左右。

2、ReadRandomAccess：随机寻道时间最短的硬盘是 WD 公司的 Caviar36400，它以12.70ms 的得分名列第一，Seagate 公司 MedalistProST36451A 以13.35ms 的得分紧随其后。这项测试中唯一的一款5英寸产品—Quantum 公司的 BigfootTX43 得分垫底，不过，这也在情理之中，Bigfoot 的碟片直径较大，必然会对其寻道时间造成不利影响。

3、ReadTransferRate：数据传输速率的最高得分被 Quantum 公司包揽，其中 FireballSE43A012 以11000KB/s 的得分获得商用 Beginning 测试的第一，而 BigfootTX43 的商用 End 测试10000KB/s 得分也证明在处理连续存放数据时，5英寸的磁盘是有先天优势的。在高端测试中，FireballSE43A012 获得了两项测试的最高分，而 BigfootTX43 也有不俗的表现。

4、ReadCPUUtilization：商用 CPU 占用率测试中，Maxtor 公司的84320D4 得分38.30%，一枝独秀，优势明显。Seagate 公司 MedalistProST36451A 以43.55%的得分排在第2。高端 CPU 占用率测试的情况基本相同

附2：测试平台

硬件测试环境采用 IntelP200MMX/64MB 的 SDRAM/AOPENAX5T-3 主板/Matrox8MB 显存的显示卡。操作系统采用 Win95 OSR2，安装了 Intel Bus Master3.01 驱动程序。商用测试使用1024×768×16位色深，75Hz 刷新率。高端测试是在1024×768×24位真彩，75Hz 刷新率下完成的。每项测试都进行了两遍，为保证测试数据的可重复性，两次测试数据相差不能超过5%。在每次测试后，我们都对硬盘进行了磁盘碎片整理。我们使用基准测试程序 ZDWinBench981.0 中的磁盘分项测试来衡量硬盘性能。测试分为商用测试和高端测试两个部分，其中测试结果包括 DiskWinMark98、ReadRandomAccess、ReadTranferRate 的 Beginning 和 End 部分。

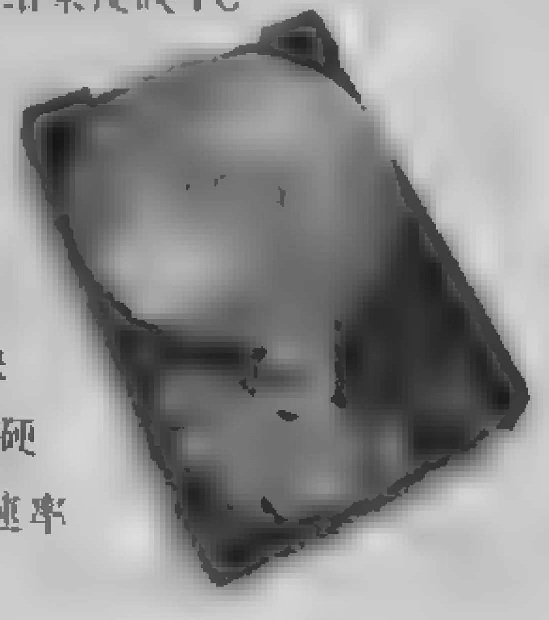
附3：测试项目说明

ZDDiskWinMark98 将不同应用程序中磁盘操作组成测试脚本，以反映磁盘子系统的性能。磁盘子系统包括硬盘、硬盘控制器、硬盘设备驱动程序以及硬盘的 Cache(包括硬件和软件 Cache)。商用 DiskWinMark98 包括数据库、浏览器和任务切换等一系列情况下磁盘子系统得分；高端 DiskWinMark98 则反映在 FrontPage97、Photoshop4.0、Premiere4.2 和 MicroStation95 等应用程序操作下磁盘子系统的综合性能。DiskWinMark 的单位是 KB/S。

1、ReadRandomAccess：该项测试对2KB 大小的块进行随机读操作，得分反映磁盘的平均寻道时间，因此得分越低越好。单位为毫秒

2、ReadTransferRate：着重测试硬盘和硬盘控制器之间的通道、磁盘控制器和内存之间的通道、磁盘设备驱动的数据传输能力。单位为 KB/S。

ReadCPUUtilization：测试结果反映 PC 系统从磁盘子系统读取数据所用占整个处理器时间的百分比。在这里，得分越低越好，因为它意味着 CPU 将更少的时间用于这一操作。在缺省情况下，WinBench98 会采用硬盘所能提供的最大数据传输速率来进行测试。

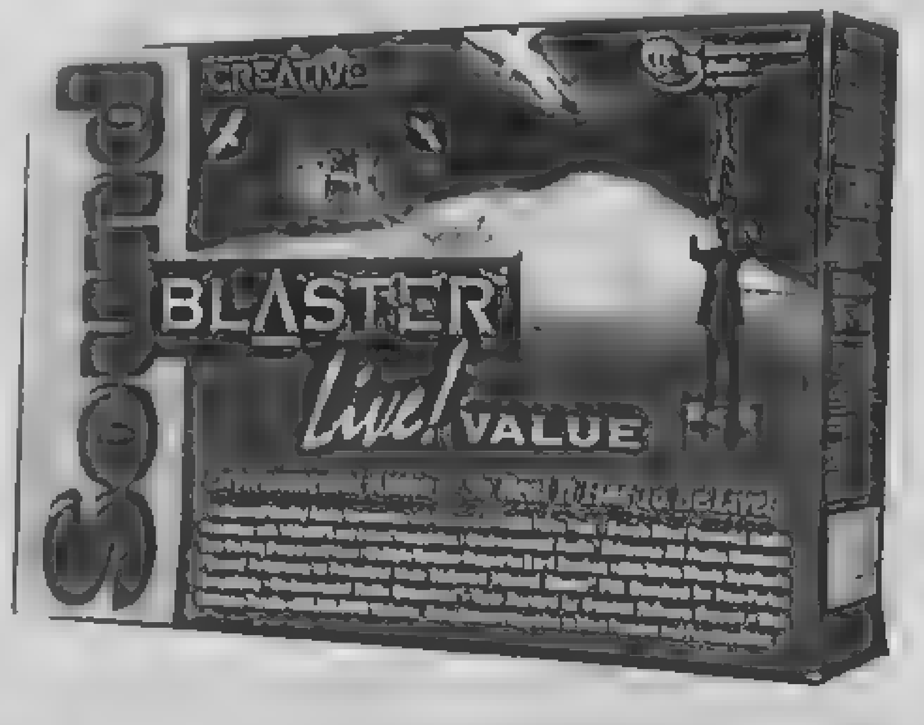


我 用 SB Live! Value

■文/ Shellte

名称	Sound Blaster Live! Value
性质	PCI 声卡
厂商	创新未来科技有限公司 www.creaf.com 010-62510061
特色	完美的声音表现、极低的 CPU 占有率
不足	对内存要求较高、缺少必要的使用说明
售价	人民币980元

"Creative" 大家一定很熟悉—声霸卡标准的缔造者，Sound Blaster 系列声卡更是深入人心，不过这一切都是 ISA 时代的事了。自从 Sound Blaster 64/GOLD 之后，声卡步入了 PCI 时代，S3、ESS 和 Yamaha 纷纷推出价廉物美的 PCI 声卡芯片（物美？同 SB64/GOLD 差距不小啊），Diamond 更以"怪兽"系列稳占游戏3D 音效卡一席之地，而 Creative 却默不做声，虽然先后推出了 SB PCI64/128 作探路石，不过都因为特色不明显而没引起玩家大的反响。是金子总会发光，98年9月，Creative 推出了 PCI 声卡的天之骄子—Sound Blaster Live!。这片卡如何令人震撼，各报章早有介绍，小弟也不多废话骗稿费了。可是性能总是同价格成正比，19XX 的报价让我们这些穷人只有干咽口水的份儿，也让不少人把目光重新盯在了其它低价声卡上。或许是迫于 Diamond 那低于100美元的"怪兽" MX300 的压力吧，Creative 现在又就推出了 SB Live!Value 版。



当初 SB 64/Value 为了将价格降下来而将一些专业设备取消，从而飞进了寻常百姓家。SB Live! Value 也一样：在取消了 I/O 子卡、捆绑的音乐制作光盘和将镀金插孔改为普通插孔后，价格也随之降到了千元以下。听到这个消息小弟实在按捺不住，冲到电脑城搬回了一套，究竟效果如何，让我慢慢说与您听

Creative 果然是大公司气派，包装盒做得又大又漂亮，不过整体分量很轻，也难怪，Value 版嘛。拆开盒子，里面是上下两层海绵垫，上面是两张光盘、一条音频线和一条 Speaker 线。下面一层放的就是我们的主角—SB Live! Value。不象过去 SB64 那样庞大，整片卡尺寸很娇小，但却隐隐透着皇者气派。卡上芯片、电容极少，其中最大一块就是据说相当于奔腾级的 EMU10K1 芯片，所有诸如 CD 回放、音效处理或 Midi 播放等功能全集成在上面了。墨绿色的底板上，电容、焊脚、线位都做得非常干净整齐，特别是右上角的几个镀金大字"Sound Blaster Live! Value"更让人觉得八面威风。以前只觉得 Diamond 和 Matrox 这些公司的板卡做工精美，即使不用也可当收藏品(谁吃饱了撑的?)，想不到 Creative 也有一手啊！

咦?怎么没有说明书，只有薄薄几页 Creative 感谢信和回执卡什么的，我想象中那些厚实精美的说明书哪去了？难道 Value 版连这也省了？盒子后面倒是有 E 文介绍，不过不详尽，而且对于如何安装只字不提，这可苦了那些 E 文不好或刚学电脑的朋友了(编者：我对此也深感不满，无论如何的 Value，一本《安装使用说明》还是应该有的。如果您关闭了光盘自动运行功能，恐怕光是找 Win95 驱动的目录就要费点劲。)好吧，想来系统也会认得 SB 的声卡吧。拔旧卡、插新卡，启动 Win95，不用按照 Win95 的提示找驱动程序，统统取消。进入系统后，用 Creative 的配套光盘 Setup 就行了，期间会向 Win95 装入好几个软件，反正4.3G 的硬盘一时也塞不满，就"完全安装"(Full install) 吧。最后重新开机，Win95 顺利找到 SBLive!，随着那一声 SB Live! 装入的开机雷鸣声，我终于体会到了3D 音效的威力，分明地听到雷声从左边响起，移至头顶，最后消失在右边。

"完整安装"光盘上的应用程序可以使 SB Live! Value 具有自动探测光盘格式的功能，无论放入 CD、VCD 还是 DVD(可惜我没有)都会调入同一个播放界面，效果不错。美中不足的就是检测时间太长了，放张 CD 进去好半天才发音，急死人。屏幕顶端是 SB Live! Value 的控制面板，在这里可以进行多种设置。详细情况这里不多描述，如果你想领略一下 SB! Live 的威力，去听听演示片段《SB Live! Experience》就行了，它向你尽情展示了 SB Live! 的过人之处，尤其是那段256复音的 Midi，真让人惊叹不已。这样看来，除减少了专业音乐制作软件外，SB Live!Value 具备 SB Live! 的所有捆绑软件。下面来看看硬件。

先试听 CD，放入一张爱尔兰新音乐天后 Enya 的碟，

细听之下不由得你不佩服 Enya 的歌声竟可了许多,以前笔者那张 ESS688 上不去的高音和沉不下的低音,现在都可轻易达到了,细微处的配乐、鼓点和由远而近都分毫不差,恍惚中,我只全听见了 Enya 换气的声音(奇怪)。老实说,虽然比高级音响还有所不及,如低音不十分沉稳,但一般玩家是根本不必理会这种差异的。在 Midi 方面,Value 使用内存做 Soundfont,最多可以调用 8MB 系统内存,实现 256 复音回放(编者:到网上 www.sblive.com 去下载升级程序,现在可以实现 512 复音了)。但说到编曲和作曲的能力,SB Live! Value 同标准版相比就逊色多了,毕竟 SB Live! 还有一块给音乐专业人士用的子卡。撇开这一点,就音频文件回放而言,两者水平完全一样。笔者将 8MB 的 SoundFont 调入内存,再放上一首《EVA》的主题 Midi,绝对可以让人精神为之一振。听过这首 Midi,你一定会毫不犹豫地将所有软波表删去。小弟以前用 WinGroove,听厌了 FM 合成的 Midi,再听 WinGroove 自然耳目一新,不过时间一久就感到在某些乐器如鼓、沙锤和提琴方面都不尽人意,低音也不好,换用了 SB Live! Value,借助 256 个复音的威力,一切乐器都那么真实。

那么,Creative 对外大力宣传的环境音效(Environment Audio)在 SB Live! Value 上是否会缩水呢?在播放 CD 时打开环境音效,选择"演奏厅环境",歌声顿时变得空旷、悠远,歌手仿佛正怡然地站在大厅面对观众,亮丽的歌声在厅中回响飘荡;同一首曲子,如果选择"城市环境",回响消失了,歌声轻轻地舒展,象少女舒展微皱的眉头,歌手似乎就站在街那头幽幽地吟唱着;选则"房间环境",声音一下子变得好近,仿佛就近在耳畔对你倾诉。这一切完全不同于一般声卡的"回音"效果,那些效果粗糙、生硬,让人觉得头里嗡嗡作响,环境音效却是那样的真实,使人不禁融入其中。看来 Creative 在 SB Live!Value 里将环境音效做得十足,实际出来的效果也证明 Creative 在 EAX 问题上并没有吹牛。如果你还不满意,可以试试随卡附送的《Unreal》特别版,虽然游戏叫《魔域幻境》,但听觉上绝对是个真实的世界,你可以听出脚步声实实在在地从地板上走过。另外,渐渐远去的惨叫声,打碎玻璃的爆裂声等等,既有方向又有层次。敌人在身后逼近,我掏枪、转身、下蹲,然后射击,弹壳落下,敌人也轰然倒地,这一切完全可以依靠听觉来判断实在是太棒了。如果您刚巧家里有两对音箱,那效果就更绝了。一句话:在娱乐方面,SB Live! Value 不比 SB Live! 差分毫。

SB Live! Value 的发热量不大,10 月的广州,把它安装在我塞有 Voodoo、Mystique 和两个 CDROM 的狭小 AT 机箱中,未曾有死机现象,所以请不用担心 SB Live! Value 奔腾级上兰片散热不好的朋友大可放心。SB Live!Value 对 CPU 占用也低,用 Winamp 放 MP3 只有 7% 的占用率。不过它对内存的要求较高,想想也对:光 Soundfont 就用了 8MB,我的 64MB 也有些吃不住了。所以如果你想痛快过过瘾,就先估量一下自己的内存,32MB 以下就先升内存吧。

最后,该怎样评价 SB Live! Value 呢?稿成之时,从网上看见不少人在说 SB Live! Value 虽然价格低了,但音质不如 SB Live!,Creative 有欺哄之嫌,是一种减价倾销行为。我想这同 Value 版取消了子卡及镀金口有关吧,毕竟镀金口对音质的削弱更少。但一分钱一分货,总不能强要 Creative 亏本经营吧。其实在我看来,SB Live! 已涉及到了专业领域,而 SB Live!Value 是定位于大众娱乐,加入子卡实在毫无必要。娱乐方面,一般游戏两对音箱已能很好再现环境音效的威力。如果你打算作曲,那么 SB Live! 是一个价廉物美的选择;如果对音质有特别高的要求,一套发烧级的音响是当然的选择,何必跟那几个镀金口怄气;如果只对游戏感兴趣也可以考虑 Diamond 的 MX300,看 A3D 和环境音效谁更好;不过如果你同我一样喜欢 MP3、CD、Midi 和游戏多方面的音乐,那么选择 SB Live! Value 是最明智的了。

Chance 体验:

SB Live!Value 是我测用过的声卡中,表现异常优异的少数产品之一。亮丽、纯净的音色,极低的 CPU 占有率和 EAX(环境音效扩展集)所带来的令人震撼的游戏场景体验,这一切都给编者留下了深刻的印象。当然,事物总有并不完美的一面,Value 缺少必要的安装使用说明,内存要求较高都是它不足的地方。另外,告诉诸位两点技巧:如果能上网,要经常到 www.sblive.com 去看看,那里可以下载到不少关于 Value 的软件,其实"live"一词在英文中就有"活的、生动的"等含义,经常升级才能使之保持"鲜活";再一个,除去用 Midi 测试声卡外,建议大家找些 MOD 格式的文件播放,播放器可以用 Yamp,文件可以从《无悔的十字军》等游戏中找到,你会发现如果内存不够大,一首曲子放到一半就会被迫停下来,但那种效果上的震撼绝非 Midi 所能比拟。OK,到此为止,编者郑重将它作为 1999 年推荐给朋友的第一款"Chance Choice"硬件产品,请记住这个名字:Sound Blaster Live! Value

美达(MIDA) 40 倍速光驱印象

文/Chance

名称	美达 40×光驱
性质	高倍速光驱
厂商	深圳美达电子有限公司 010-62615636(北京办事处)
特色	稳定的高转速、较强的读盘能力
不足	读取 CD-R 有待改进
售价	N/A

如果有机会到中关村转一圈,你会发现绝大部分硬件产品的保修期都在 1 年左右,象 CPU 一类更是长达 3 年,只有少数产品,商家不愿做这样的承诺,比如光驱一般只有 3 个月的保修。其实象光驱一类的东西,应该算是电脑配件中的"消耗品",类似生活中的"橡皮"一总是越用越少,如果您的电脑都无法保证 3 年内不淘汰,何必强迫光驱可以常用常新呢?所以,先放下所有对高倍速光驱的怀疑和犹豫,同我一起走近"美达 40×"光驱吧!

正在编辑稿件的我,被快递公司的敲门声打断了思路。放下笔,拆开密实的包裹,里面赫然是一只带有精美包装的光驱,看看品牌一"美达",说实话以前还真没注意过。我有点被它吓住了:硬硬的牛皮纸彩色外包装、用防震塑料夹紧在盒子中的乳白色光驱、一本多国语言的安装手册(含简体中文)、音频线和驱动磁盘,如此的"全副武装"、"小题大做"(安装光驱还要说明书?不过,我真的很喜欢这种做法),使得我那双看惯了简陋散装光驱的眼睛直往外"凸"。管它三七二十一,既然封面上醒目地写着"40×",安装上试试再说。拆下正在用的华硕 34×,一阵捣鼓后,随着 Win98 欢快的启动,开始了美达 40×的试用之旅。

首先打开电脑的"系统"→"设备管理"→"CDROM",咦?设备标志怎么显示的是"LITE-ON"而不是"MIDA",难道又是代工产品。带着疑问我开始查找资料。原来生产这款光驱的深圳美达电子有限公司是台湾圣岛(同游戏《圣光岛》一字之差)国际股份有限公司在国内的独资企业,"设备管理"中显示的正是"圣岛"的标志,而美达则是他们在大陆的注册名。不看不知道,细查之下才发现,圣岛公司竟然是台湾颇具规模的主板和光驱供应商,如今他们更在大陆设立了 5800M²,员工多达 300 人的流水线,产品已经获得国际 ISO9002 认证。

既然来头不小,且看它的实际表现吧!经过一番枯燥的测试,美达应该说基本达到了 40×光驱应有的品质。由于采用了独有的浮动承载技术,同时安装了内置减震器,形成了所谓"双浮动承载系统",美达 40×在同编辑部的华硕 34×和创新 32×的比较中,大部分指标均占上风(理所应当,你速度比人家快吗!)。它的外圈数据传输率达到 6300KB/S,接近 42×光驱的速度;内圈传输率为 3300KB/S,达到了21× 的水平,而随机存取时间平均在 77ms 左右,相当令人满意;在完成上述指标的同时,美达 40×的 CPU 占用时间则缩短至 5.78%;转速高达 8900rpm。在读盘能力方面,至少这只"新的"美达 40×无可挑剔,完好和略有损伤的光盘都可以顺利读出(抱歉,小弟找不到"很烂"的光盘来做测试,它们都被编辑部的同仁在当茶杯垫用而不肯借我)。在这个过程中,美达快速的寻道时间给我留下了很好的印象,不过遗憾的是我净顾着乐了,忘记记录具体数据了。有个问题令我有些不快,不知是光驱的毛病还是系统共振的原因,美达 40×在读小编自己刻录的 CDR 时,100% 会发出很刺耳的高频尖啸,让人头痛不已。

总体上讲,美达40× 还是让我十分满意的,尤其是现在各地都在猛刮"电脑配件涨价风"时,就它的速度而言,这款国产光驱的价格还是相当诱人的。具体多少钱,请允许我留点悬念给您,自己到电子市场问问吧,不会让你失望的。

美达 40×光驱技术参数:内部缓存 256KB、《CDROM WinMark98》测试得分 2230、外圈最高数据传输率:6300KB/S、内圈最高数据传输速率 3300KB/S、最高转速:8900rpm、随机存取时间:75ms、CPU 占用率:5.78%、音频信噪比:≥75dB、净重:1.2Kg、支持格式:CD、CD-R 和 CD-RW 等所有 3.5 英寸或 5 英寸光盘、增强型 IDE 接口、支持 UDMA/33 数据传输协议、符合 PC98 的 PNP 标准、可水平或垂直安装、可面板控制播放音乐 CD、平均使用寿命 12 万小时。
测试平台:PⅡ300MHz/96MB 内存/华硕 P2B(BX)主板/钻石 3 代 6.8GB 硬盘/G200 显卡/Voodoo2 加速卡/DirectX6.0/Pwin98/800×600×64K 色

本栏编辑/Chance

酷酷软件店

■文/黄磊

小店开张暨新年致词：各位客官、读者上帝，时值新年之际，小店正式开张。恭祝大家新年快乐、万事如意、多福多寿、早日发财、早生……Hmm……呐？是谁哨住了俺的嘴？(编(怒不可遏状)：不许胡说八道！)。好好好，言归正传，本店专事收集各种最新、最酷软件，这些软件都经过了本店残"酷"的挑选，所以本店就叫"酷酷软件店"。从现在开始，随杂志我们每期推出5～10款软件，每一个在下都可担保是最新版本（当然杂志出版会有一个周期，不巧正好在这几天升了级谁也没办法，是不是？）。如果是新出现或以前大家没注意的软件，在下会贴上本店独家的"New"标签；如果某个软件确实让在下心仪不已，认为每台电脑均该备为常用，也自然会有独家"Pick"标签贴于其上。另外，本店所有的软件及后续升级版本都将收入《家用电脑与游戏机》配套光盘之"软件传真"和"奇巧天堂"栏目中，敬请各位多多留意。

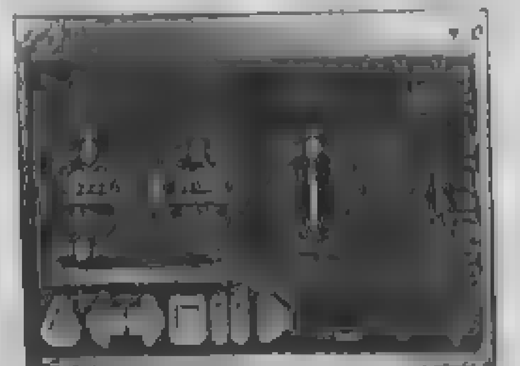
QuintessentialCD 1.22 PICK!

类型：共享软件

大小：730KB

出品：Matt Quinn

下载：http://quinnware.com/qcd



我一向喜欢那种把单一功能做得登峰造极的软件，就象这个纯CD播放器。虽然名字长了点、怪了点，但功能可丝毫不含糊。还是1.0版时，超强的Internet CDDB搜索功能、完善的播放控制以及象WinAMP一样可缩放的界面就已经很值得赞赏。新的1.22版更是增加了众多特性，其中以CD曲目顺序的"拖放编辑"功能和集成于主界面的调音台（可以很方便地调整音量、高低音和左右声道）最值得称道。这一版的QCD支持面板皮肤(Skin)功能，不过由于是新增功能，提供的面板还不多(仅8个)。作者声称在拥有如此之酷的界面和功能之后，QCD的CPU占用率仍是同类产品中最低的。

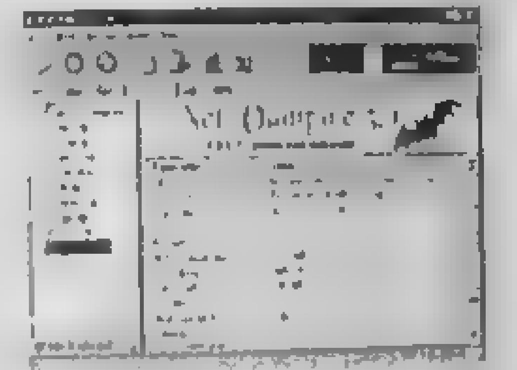
NetVampire 3.01 PICK!

类型：广告软件

大小：1.4MB

出品：Alex Shovkoplyas

下载：http://www.netvampire.com



昨日的Download新锐已成今日的王者。从2.41到3.01版，NetVampire完成了一个飞跃。全新的界面背后，完善的选项设置涵盖了所有其它下载软件的功能。"剪贴板监视"、"浏览器直接点击下载"、"定时下载"、"下载完成后挂起、关机"和"多站点下载"均不在话下。NV3.01还支持不同类文件的分别存放，如此一来，Zip压缩包、EXE文件、图片或MP3不同种类的文件下载后都乖乖地待在预定文件夹内，实在是大快人心。Net Vampire新增的Search功能更可以让您仅凭借文件名在诸如FtpSearch和Yahoo等10大搜索引擎随意查找，而且可以对搜索结果进行延迟、连接速率测试，简直是爽呆了！不过3.0的Net Vampire从免费(Free)软件变成了广告(advertisement)软件，在运行时会不停地播放广告，但偏偏就是这个广告模块总会导致非法操作，好在作者已经推出了3.01版来修正这个错误。

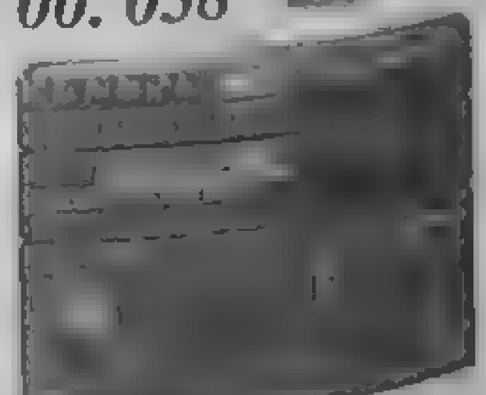
WillowMedia 1.00.058 NEW!

类型：评估版软件

大小：4MB

出品：Willow Pond

下载：www.willowpond.com



一个不错的多媒体播放器，支持wav、aiff、au、snd、mid、rmi、realaudio和VCD播放(就是不支持MP3)。其实这个软件的真正长处在于网络，只要告诉它影音文件的网址它就能播放。此外该软件还附带一个电话程序WillowPhone，可利用Modem接入或打出电话

Waterfall Pro 2.01

类型：共享软件

大小：1.15MB

出品：Leading Wintech

下载：http://cpu.simplenet.com/leading_wintech/

非常著名并且名副其实的CPU降温软件。2.0版不仅能够使CPU温度保持在30℃，而且还能监控并优化不同品牌、型号的主板、内存、硬盘甚至UPS。在CPU负载过大时，它可以强制降低CPU处理速度以降低能耗。对于笔记本电脑，则声称能够最多延长30分钟的电池使用时间。2.0和2.01版能够优化38种主板，其中华硕系列TX以上的型号主板几乎都有支持。Waterfall Pro是一个共享软件，未注册前不能保存任何设定(但可以给CPU降温)。

IconCity

类型：免费软件

大小：4.7MB

出品：N/A

下载：http://ftpsearch.ntnu.no/cgi-bin/search?query=iconcity.zip

对于编程人员和网页设计者而言，图标是不可或缺的素材；对于普通玩家，弄一堆包罗万象的小图标装饰桌面或者什么都不干，看着过瘾也不赖。IconCity正是这样一个超级图标库。它共有119类共4000个图标，几乎包括你有生以来见过的所有图标。比如各大著名公司的标志(Logo)、NBA所有球队的队标、各国国旗、Disney各种可爱的卡通形象（人见人爱的嘉菲猫）、游戏和影视类图标（《Quake》、《Red Alert》、《创世纪》、《Diablo》、Playstation、《X档案》和《StarTrek》……），这么多，够了吗？

鼠标新宠 Peep Show

■ 文 / Nowhere

Peep Show是一个只有505KB的免费软件，由美国人J. Elaraj开发，迄今为止只有1.0一个版本。下载地址为http://members.aol.com/progency/，也可在《家用电脑与游戏机》1998合订本(中)配套光盘上找到。

目前看来几乎所有的鼠标增强软件都以方便的鼠标滚屏方式为主要突破点。Peep Show却独辟蹊径，创造出一种崭新的鼠标使用方式—Peep Hole。该功能可以在当前窗口上"挖出"任意大小、任意形状的"洞"，使下层窗口或桌面直接显示出来。利用此功能，玩家可以非常方便地在两个或多个应用程序之间切换或者在被窗口遮盖时直接选取桌面上的图标。经过实际使用，笔者以为这实际上是对Win95/98最大化、最小化按钮一种别出心裁的替代方式。Peep Show的另一项特色是Pop-up Menu，当这项功能被激活时，顺时针或逆时针(可选)旋转鼠标，会在鼠标位置弹出一个与当前窗口菜单栏(Menu Bar)相同的菜单，能更方便地选取项目。Peep Show另外3项功能中，Scrolling是大家熟悉的鼠标卷屏，Focus Windows提供了鼠标激活窗口功能，Wrap Cousor When goes off Screen则属于附加功能，使鼠标在超出屏幕边缘后自动从另一边出现。

各功能使用方法和选项设置如下：

一、Peep Hole：同时按住鼠标左右两键，在窗口内画出任意形状、大小(不能超过窗口边缘)的封闭图形，松开鼠标，刚才所画封闭图形内即显示出被当前窗口遮盖的下面一层内容。恢复时同样是按住左右两键，然后松开即可。Peep Hole共有3种切割方式。

1. Create hole all the way through the window：缺省设置，穿透整个窗口。

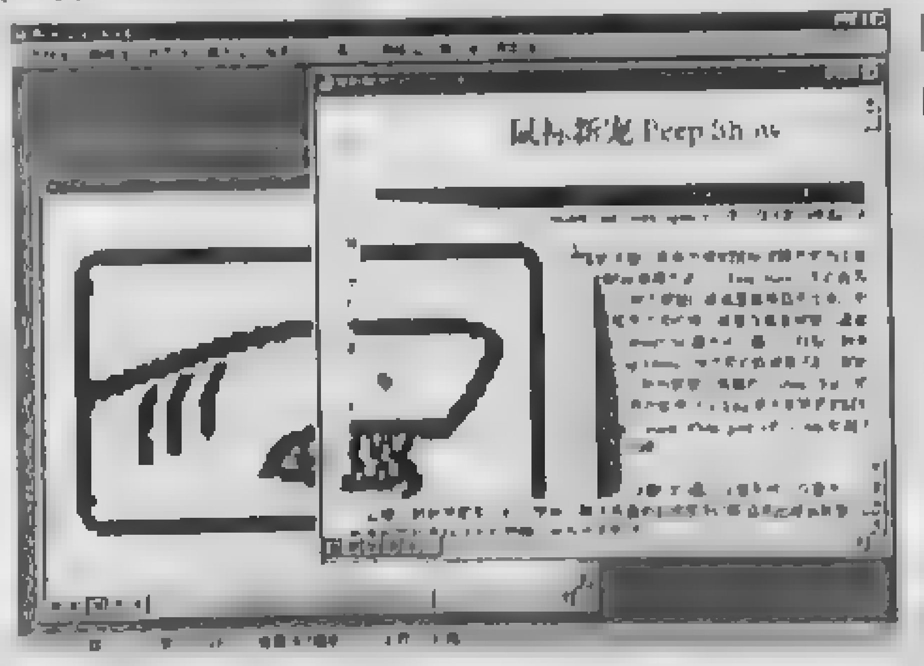
2. Create hole as shallow as possible：只穿透当前窗口的一"层"。仅适用于MDI(多窗口界面)程序，在这类程序中，每一个子窗口被Peep Show视为一层。例如，在Word中同时编辑两个文件，使用这一选项切换文档将获得比从菜单栏切换高得多的效率。

3. Specify number of "layers" to penetrate：同样只适用于MDI程序，不过这次你可以选择所需切割的层数，最

大为15层

切割后的结果有两种：Cut out hole traced by the mouse和Keep hole traced out，cut away rest。前者将封闭图形内部切掉；后者刚好相反，只留下画出的封闭图形，窗口的其它部份被全部切掉（试试看，很有戏剧效果哩……）。鼠标画出图形的过程有两个选项：Restrain cursor to window dimensions，限制鼠标画图时只能在窗口内运动，取消该选项后，鼠标倒是可以跑出窗外了，不过结果没什么不同；Draw line when creating hole使鼠标在运动同时画线，便于看清画的到底什么形状（很有用的一个选项）。此外，Peep Hole在复原窗口时也提供了3个选项，不过笔者没有测试它们的区别，只好权且从略

二、Pop－up Menu：实际上是为当前窗口菜单栏建立一个快捷方式。你可以选择顺时针（Clockwise Motion）和逆时针（Counterclockwise Motion）旋转鼠标以控制菜单出现。值得注意的是该功能提供了一个可无级调整的控制块确定菜单的出现。最左边是easiest，最右边是hardest，把控制块放到hardest位置上，菜单出现几率几乎为0；在easiest时，很简单地晃晃鼠标，菜单就出现了。这一人性化的设计使每个使用者都可根据自己的习惯恰当地划分无意识晃动鼠标和有意识地使用Pop－up Menu之间的界限，颇值得称道。同样的设计思想还可在Scrolling功能中看到。Pop－up Menu还有3个子选项，分别是Enable all disabled menu items、If window has no menu，attempt to reate menu based on closet window和Beep if cannot create menu。第1个选项使原菜单栏中所有不可用的选项变为可用，Hmm……这可是一项“危险”的特性，作者声称对由此引起的不可预期行为概不负责（在笔者测试中，最差的情况是退出正在运行的程序）。由此看来，这个选项的趣味性多于实用性，毕竟Win95/98很少提供给我们故意犯错的机会，有时候违规越矩也蛮好玩的：－）。第2个选项是在当前窗口没有菜单时，自动依据最近的窗口创建一个菜单。属于缺省设置，但没什么实用价值。第3个选项则在不能创建菜单时响铃表示无可奈何，为了让鼠标不至于晃来晃去没完，应该选中。最后需注意一点，Pop－up Menu只能对标准的Windows窗口起作用，像Yamp、WinAmp、ICQ这样的非标准窗口，它就无能为力了。不仅如此，笔者在Word中测试时也没起作用，真让人失望。



三、Scrolling：和其它鼠标工具的卷屏差不多，都是按住鼠标右键，滚动鼠标同时滚动屏幕。但Peep Show提供了更多的选项：纵横两个方向的卷屏控制是单独设置的，可以分别调速（采用与Pop－up Menu类似的无级调控），还可以选择Scroll on LINE at a time（一次滚动一行）或Scroll one PAGE at a time（一次滚动一页）。是否允许纵横两个方向的鼠标卷屏也可单独设置，只需看看Enable vertical scroll option（纵向卷屏）和Enable horizontal scroll option（横向卷屏）是否选中就行了。

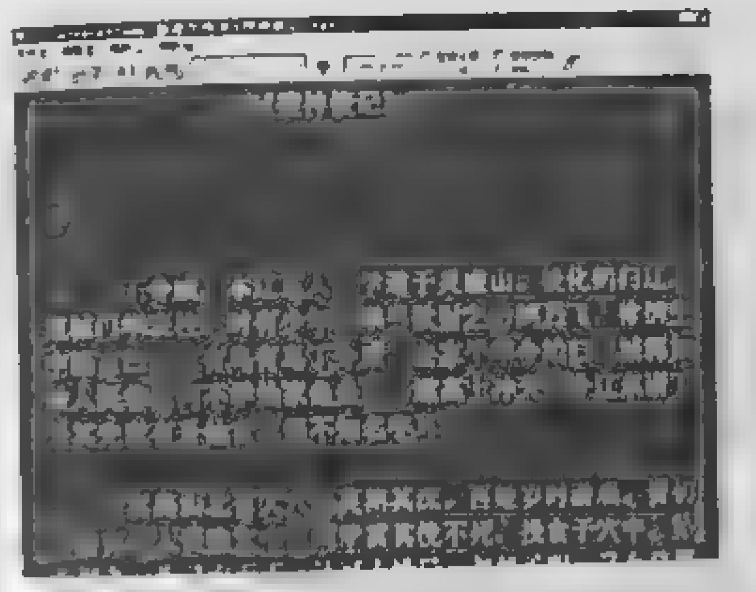
四、Focus Windows：此功能被激活后，当鼠标移至某个非活动窗口时，该窗口将被设为当前窗口。Focus Windows有两种激活方式：By moving over the windows TITLE BAR指鼠标移至标题栏时该窗口才被激活，而By moving ANYWHERE over window则是鼠标移至该窗口任何区域都可激活。笔者建议选择第一种方式，以免鼠标无意移动而激活不该激活的窗口，反而造成不便。另外两个选项中，Apply only to windows with a specific title/caption允许你指定特殊名称的窗口（title/caption），指定后，Focus Windows将只对这个窗口进行鼠标激活。指定窗口名可以是实际窗口名的一部份，例如想要激活的窗口为“Microsoft Word”，只需简单输入“Word”即可。这一功能在某些窗口名部份可变的程序中非常有用（如Netscape Communicator和IE等）。Apply to every window whether in same applicatio or not则是指激活任何窗口而不管它们是否与当前窗口相同，属于缺省设置。

在Peep Show主界面中可以对程序各功能模块进行设置，程序设置（Program Option）中，Save settings on exit在退出时保持目前所有设置；Start program activated在启动Peep Show时按照设置激活各功能模块；While open keep on top使Peep Show主界面置于其它窗口之前；而Minimize to system tray则在最小化时自动缩到系统托盘内。功能模块设置（Features Availability）中，可选择载入任一或任几个功能模块。

平心而论，Peep Show功能不算很强，但它恰如其分地实现了一个鼠标工具软件应该具有的功能，不象Pop-Mouse，添加了太多虚花哨并不实用的功能；也不象Cool-Mouse，只有很贫乏的几项特性。别出心裁的Peep Hole和Pop－up Menu功能，人性化、细心周到但绝不繁琐的设计以及高度可定制性决定了这是一个值得推荐的好软件。不过缺点也不是没有，首先是5月28日推出以来从未升过级，这可能是个人自编软件难以避免的缺点。其次该软件运行不是很稳定，偶尔会导致非法操作，在某些窗口中还会造成鼠标不正常。解决办法是正常退出Peep Show，然后重新运行，问题即可消失。

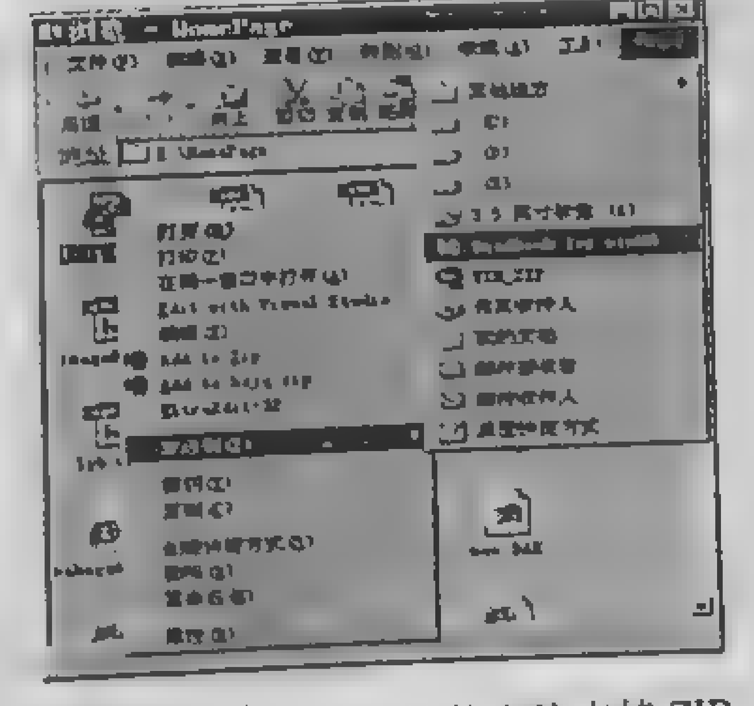
轻松阅读 *Readbook*

■文/朱映波 余民



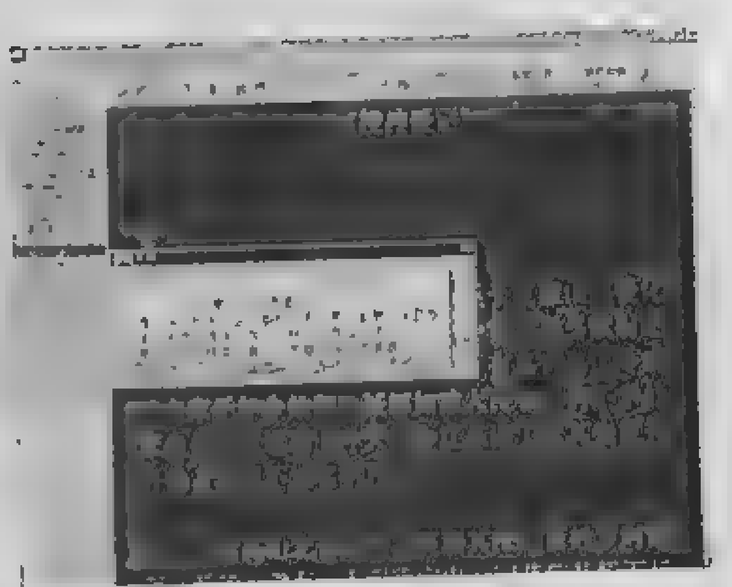
闲暇时在电脑上读自己喜欢的小说是一件非常惬意的事，可你也许曾有这样的感受：遇到长篇文章要不断翻页，十分不方便；因为存盘格式不同，如txt、html和wps，有的是GB码，有的是BIG5码，因而需要有多个阅读软件来应付。现在网上流行的Readbook For Win95/98阅读器很方便地解决了刚才提到的问题。该软件短小精悍，功能完善，界面友好，使用也非常方便，它将是您期待已久的软件。

从http://magician.yeah.net下载后，解压只有一个文件“readbook.exe”，直接运行，然后按屏幕提示做一些简单设置；也可以把目标文档直接发送到“Readbook For Win98”。“文件框架窗口”、“历史记录管理”和“文件预览”可使你更方便地找到所需文档；一般说来，字体、格式、行距和颜色都是系统默认的，无需设置（软件预置了10余种显示方案供选择）。该软件别具一格的是“智能分段”，它根据软、硬回车符号或标点符号自动调整文章段落，使文章有序而紧凑。调整好的文档，还可以新的格式、段落保存下来。还有“鼠标控制”也非常有特点，开启这个功能后，鼠标在屏幕上方，平滑滚动速度较慢，逐渐向下移动，滚动就加快，阅读时可根据需要随意控制滚动速度。尤其“自动播放”功能会让你省掉翻页的麻烦，它会按照设置好的滚动速度，自动向下平滑卷屏，就象电影的演职员表。当你看到精彩地方的时候，还可以在文章里加上“书签”便于下次继续阅读。如果要转换编码方式，在工具栏中点击“大

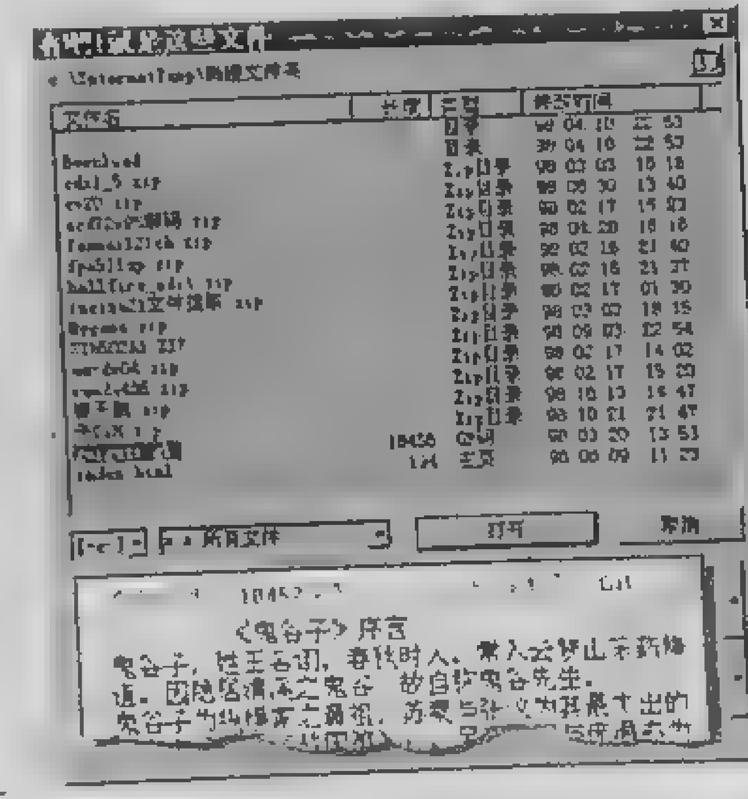


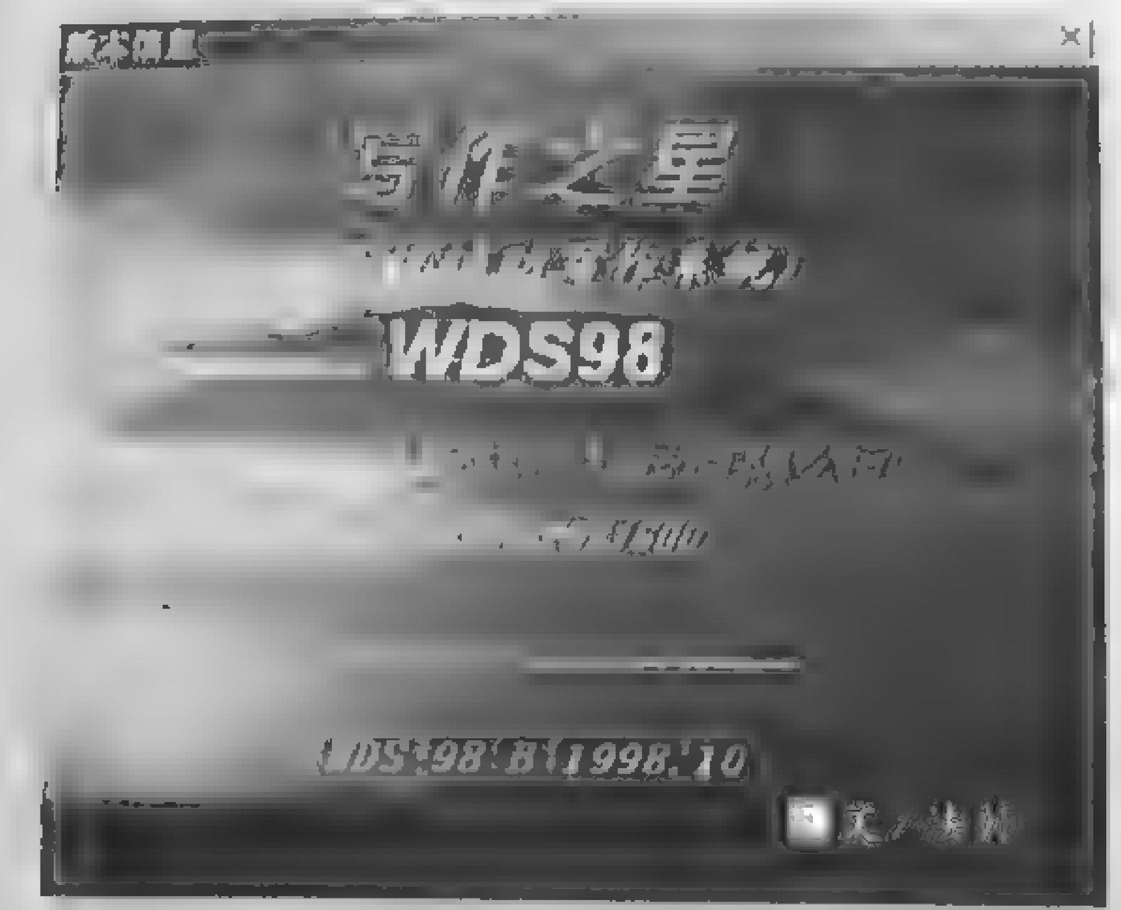
五码”就可以了。该软件直接支持ZIP文件，在文件列表窗口中，ZIP文件被虚拟成一个目录，减少解压缩的麻烦。喜欢读书的你，偶尔看到错别字会感到特别不舒服，随点随改吧。软件提供的剪贴板功能，使你方便的把文章精采片段送进其它软件。还可以根据你的电脑配置自行调整，借助DirectX改变分辨率来达到满意的效果。Readbook是一个共享软件，注册费仅10元人民币。

编者：偶然在网络上下载了这个软件，试用之下发现确实非常好用，特别是



如果你有许多HTML格式的小说，用它看要比调用浏览器好很多。当我发现这是国人自编产品后，即时同软件作者余民先生取得了联系，因此也使有了这篇文章。软件的注册费不高，仅10元。如果不注册，文档编辑功能将会屏蔽（阅读功能不受影响）。当然，眼下它还有BUG，比如当屏幕分辨率为640×480时，操作界面有些选项不可见，影响了设置。但总体上讲Readbook是款很值得支持的国产软件。顺便说一句：屏幕配色方案里，我最喜欢“青山磊落险峰行”—很有文化气息的名称，比什么“高对比色”的直白叫法要好—你喜欢哪种呢？





您是否在日常写作过程中经常遇到诸如提笔忘字、想不起警句格言、名词诗赋之类的事情，或者面对一种从未接触过的文体形式感到无从下手？答案是肯定的！不要说普通人，就连我们这些小编也不时为了一个字、一句话而东找西找，象热锅上的蚂蚁。多想写字时能拥有一只旁征博引、信手拈来的如花妙笔啊！对，最好还不写错别字！

当小编拿到北京翰林汇科技有限公司送来的《WDS98计算机辅助写作系统》光盘时，头脑里还是将信将疑的一大堆问号。由于工作的特殊性，各类文字处理软件着实见过不少，还没见过什么好的呢！但当我把它装入系统运行了5分钟以后，我的看法变了：是一种激动，一种感动，它真的是一款实用而功能强大的工具软件。而且类似 Word 的界面设置和超大容量、丰富齐全的系统文库，无一不体现出翰林汇对用户的体贴与关怀。WDS 在文字处理的基础上针对实用写作需求进行了全面、深入、多方位的功能扩展。充分利用电脑的优势，辅助人们提高写作效率和写作水平，演练各类文体写作技能与技巧，减轻写作过程中解字查词、改错润色、引经据典、寻章摘句等方面的脑力劳动强度，使之成为文字、语言、写作方面的全能工具箱。下面，我就结合自己的使用经验给大家详细介绍一下《写作之星》。

WDS 采用了近似 Word 的操作界面，支持 Word 文档、纯文本等格式，使人很快就能上手。几乎所有的功能都可在工具栏找到，而且色彩鲜明、形象生动、查询方便。如“对联”是一个小门框、“电子像册”是一叠照片、“爱情诗歌”是一道弯弯的月亮……只需鼠标轻轻一点，成百上千的各种词、句、诗词歌赋、文章体裁立刻扑面而来，哇，爽！

遇到生僻或遗忘了准确含义及用法的单字、词组、成语和谚语，点一下“查询词义”，电脑立即为您提供详尽的解释和例句，免受翻书查典之累。

写作某种格式的作文，比如应用文（公文类型涵盖命令、决定、通报、请示、报告等）、协议（合同）、信件（各种普通家信、专用书信、英文信、情书等）不会写或写不好时，“写作指导”可为您提供详尽的说明和丰富的范例。许多范文做些修改、增删和调整即可套用，免受白手起草、录入、搜索枯肠之苦。若再结合“字词优化”功能加以润色将更事半功倍（当初考公务员有它岂不美哉）

如果您想在刻画人物或描绘景象时更生动形象，在阐述事实或议论观点时更加言简意赅，在反驳谬论或针砭时弊时更能以理服人……，“佳作欣赏”立刻为您提供许多名家精彩片断并加以点评，借鉴先人智慧、博采众家之长，有助于开阔眼界、举一反三

什么，平铺直叙没意思，没关系，试一试“技法大观”。“剥笋法”、“时序变幻”、“天女散花”、“彩线穿珠”、“一石数鸟”、“过河架桥”、“倒装法”、“连环法”、“藏词法”、“曲解法”或“归谬法”……，诸类技艺尽收眼底，各式手法一览无余。有理论阐述，有实例诠释，熟练掌握这些巧技并融汇到写作实践中，文章会显得奇峰迭起、文采四溢。

还不满足，想引经据典，好说，看看“语料运用”。它提供大量语料（用于组词构句的语言文字基础原料）和工具，如通过主题词或关键词快速浏览或摘取唐诗、宋词、名言、名句、歇后语、谚语、格言和典故等，或溶于文章中增色添彩，或用于写作时引经据典。在写作中灵活运用这些语料，能使文章“内涵精辟，一语胜千言；出手不凡，下笔如有神”

文章写完先别得意，错别字可能抹杀你的一切功绩和自豪，让人贻笑大方。赶快使用“文字校对”快速挑拣出文章中的错、别字及写错的词组、成语，可自动全文改错，也可辅以人工判断

终于完成了，看着文章我禁不住感慨万千，想吟诗一首，怎么吟来着？不会不要紧，找 WDS 的“诗词配韵”。电脑为您快速搜索和联想合辙押韵的字词和句子，提供写作指导和古今中外的丰富范例供您借鉴

好话说了一大堆，咱也觉得烦，下一步该鸡蛋里挑骨头了！别的毛病倒没有，就是永远的“中文校对”问题。我试着用 WDS 的校对功能查了查稿子，这个“可爱的”竟然将“经过半年时间”中的“半年”一词郑重其事画出来，问我是否改为“十年”？不过 WDS 也并不是武断的一改到底，而是采用了询问的方式，遇到这种情形，你大可以选“NO”也就是了。话说回来，在语言文化高度发达的中国，软件的步伐跟不上人说话的变更实在是太正常了。假如电脑真的有那么一天领悟了人类的语言和思想，完全正确的执行我们的一切指令，那……估计电脑是不会再听命于人类了，我反正是不想那样！

NeoGeo 模拟器金手指

■文/天心工作室·Wind Ala & Shadow

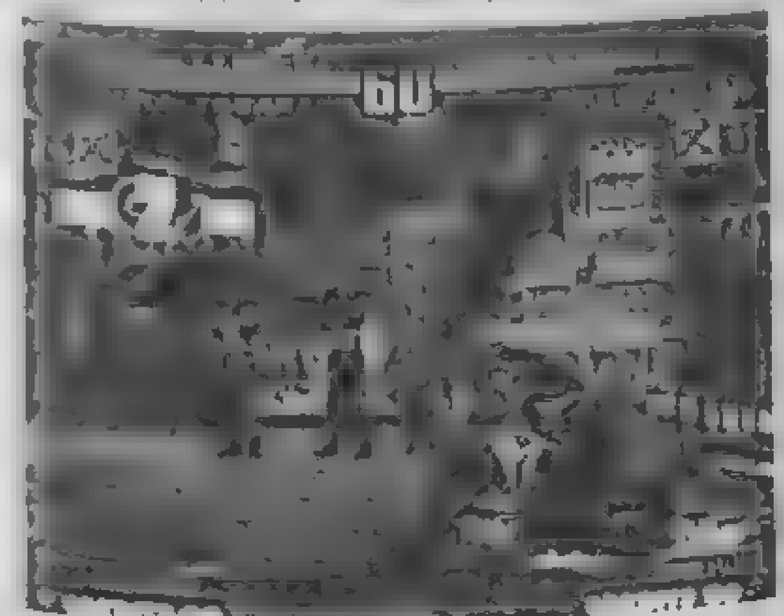
各位格斗游戏迷，大家好！相信诸位对 NeoGeo 模拟器 NeoRage 不陌生吧（详情请查阅本刊 1998 年 10 月号《超越极限的模拟器：NeoRage！》）。现如今它是网上最炽手可热的模拟器之一。最重要的是，它在对硬件要求并不太高的前提下，已经模拟成功几款 1998 年刚出不久的大作了，其中有些如《饿狼传说 Real Bout 2》甚至连 PS 和 SS 都还在“移植之中”呢！

今日写下这篇文章，倒不是这个模拟器又取得了什么惊人进展，而是笔者在网上冲浪时发现了关于它的一些很有趣的东西，不忍独享，想借此机会介绍给朋友们。到底是些什么好宝贝？问几个问题你就明白了：是否想过在 PC 上玩《格斗之王 97》时随意选择大蛇，玩《饿狼传说 2》时选择阿尔弗雷德，玩《合金弹头 2》而拥有无限弹药？如果您的答案是肯定的，那就继续往下看。

(一)预备篇

要想对 NeoRage 模拟的游戏进行“疯狂大修改”，首先需要以下工具：

1. NeoRage 的“金手指 BIOS”——本文的主角（所谓“金手指”，其实就是在游戏运行过程中输入密码，实现一些特殊功能）。它由国外“大侠”KiWi 编写，代替 NeoRage 原来的 BIOS 文件，只有它才支持下文所谈到的修改。您可以到这两个网站去看看：www.zhangjiang.gd.cn 或 www.zg169.net/~mengqx。下载名为“ks-ng045.zip”(396K)和“ks-ng046.zip”(3.15K)的两个文件。将它们释放到同一目录中，运行 ks-ng046up.com 一次（将金手指 BIOS 由 0.45 升级为 0.46 版）。注意 NeoRage 的 BIOS 文件共有 4 个，分别是“neo-geo.rom、ng-lo.rom、ng-sfix.rom 和 ng-sm1.rom”，缺一不可。



2. NeoRage 模拟器的最新版 NeoBeta.EXE 及 DOS4GW.EXE。同样可以到上面两个网站去看看或到 NeoRage 的官方网站 http://home5.swipnet.se/~w-50884/emulator/rage.htm 下载名为“neobeta.zip”(346K)的文件。将之解到“金手指 BIOS”的一目录中。注意不要用 NeoRage 的 0.2d 版，只有 Beta 版配合金手指 BIOS 0.46 版才支持修改。

3. NeoRage 模拟器的 ROM 文件。Hmm……What's this? 不用笔者多说了吧。

(二)实战篇

首先运行游戏（具体方法参见《超越极限的模拟器：NeoRage》）。建议玩家在 Win95/98 运行，最好再安装一个 SDD“显卡医生”，配合本模拟器效果非常好。游戏运行中按[F12]，可呼出菜单，在第 1 项“Enter code”中键入密码。中间 3 项是跟踪、修改等功能，比较复杂，有兴趣的读者可仔细阅读“金手指”压缩包中的 readme.html。

★ 注意!!下面文中提到的[↑]、[↓]、[←]、[→]、[A]、[B]、[C]、[D] 8 键，并非键盘上的按键，而是相对于游戏手柄而言的。你设置哪 8 个键来操作游戏，那么键入密码也用这 8 个键。

★ 选择第 1 项“Enter code”，按[A]键出现另一菜单，上面显示“00000000”，在第一个“0”下有亮点。按[←]和[→]可移动亮点，按[↑]和[↓]可改变数值：从 0 到 F。修改数值后，按[B]键确认；接着在第 2 行“00000000”进行同样的修改。玩家在这里可以对一个游戏同时进行多处修改。按下[D]，出现第 3 个菜单，这是预设好的密码库，按[↑]和[↓]进行选择。[C]的作用是全部重新设置。不作任何修改在“00000000”按[B]，则退回到上级菜单。选择“EXIT”按[A]回到游戏。

另外，也可以在 Win95/98 下用“金手指 BIOS”自带的 NeoEDIT.EXE，编辑名为 genie.gdb 的文件，将自己的密码输入到密码库中。按“Add”添加条目，在“New code”处键入密码说明（只能用英文），在后面的“00000000”处键入密码（必须满 8 位）。最后 SAVE 就大功告成了。

(三)资料篇

下面是一些非常诱人的密码哦。

1.《格斗之王》系列：00000400—可选所有角色(包括全部隐藏角色)及使时间静止(《KOF94、95、96、97》通用)。至于最终 BOSS"大蛇"的选择，请往下看：A84B1E1E(1P)、A85B1E1E(2P)。键入密码后，无论你选择的第一个人物是谁，都会自动变为"大蛇"出场。另外 82E2FF03(1P)和 84E2FF03(2P)可以让你在《KOF97》中拥有无限超杀："ADVANCED" 模式下，出场就有 3 颗星且永远用不完；"EXTRA"模式下按一次[A]、[B]、[C]就可集满气。至于 82380068(1P)和 84380068(2P)则是通用的无敌模式，如果自认太"菜"又想看结局，用这个吧

2.《饿狼传说 Real Bout 2》：选择隐藏角色阿尔弗雷德—7BA40017(1P) 和 7BA60017(2P)，无限超杀—04BC3C3D(1P) 和 05BC3C3D(2P)，无敌—048A00C0(1P) 和 058A00C0(2P)

3.《合金弹头 2》：拾到的特殊武器弹药无限—C34C000F(1P) 和 C34D000F(2P)，拥有无数条"命"—12760200(1P)和 131E0200(2P)

这样的密码实在太多，限于篇幅，只把最受欢迎的 3 个游戏密码写出。其实在大家下载的 ks－ng045.zip 中，文件 genie.gdb 里已经预设了许多密码，包括《侍魂》系列、《饿狼传说》系列、《龙虎之拳》系列和《战国传乐 2》等，各位慢慢看吧。如果还嫌不够，不妨到网上走一趟，除了上面介绍的两个下载网站，还可以到 www.fortunecity.com/underworld/mortalkombat/577 和 members.spree.com/jaruiza/index.htm 上去瞧一瞧，密码多多！

(四)闲聊篇

文章到这里也该收尾了。不过一些有意思的事很想说一说。最近笔者发现咱中国人成立了一个"模拟器联盟"，有许多模拟器爱好者网站纷纷加入(上文提到的两个都在其中，而杂志的老作者 Monster 兄好像是该联盟的……？？！！)。该联盟提供大量模拟器及 ROM，其中凡是在国外网站上找得到的模拟器这里一应俱全，不能不说是中国玩家的一大福音。笔者上网时间不长，也不知这消息算不算新闻。总之想说一句谢谢。没有众网虫的齐心协力，很难想像网上会有这么多惊喜和感动。另外一件事，笔者听说 NeoRage 模拟 2 人组和 ROMLIST 小组正为《KOF98》发愁，因为"狡猾"的 SNK 在《KOF98》里做了手脚……让我们一起为两个小组加油！

好了，不多说了。听说已经有了《幕末浪漫之风月华剑上》的 ROM，快去看看……

编后公告板

新年新气象。在广大读者的支持下，我们的《硬件兵工厂》将在 1999 年成为电脑知识栏目的重头戏。在这里，您可以了解到最新的硬件产品动态，当前市场主流产品的使用心得和技术测评。另外，从本期开始，我们正式推出硬件板卡的《家用电脑与游戏机》编辑选择奖 Chance Choice。同其它媒体类似的奖项有所不同，我们的编辑选择奖更多的是基于作为普通用户的使用体验而并非那些烦琐、罗嗦的枯燥数据。"Chance Choice"的选择主要基于以下 4 方面

1. 技术：介绍、评测的板卡在技术方面，和同类产品相比是否有所改进、突破或是创新。
2. 性能：能否达到如厂商宣传的效果表现，能否以高水准完成产品在电脑系统中应当扮演的角色、职能。
3. 价格：是否符合多数消费者的水平，是否顺应当前市场的消费形势。
4. 其它：包装是否完整，手册说明是否详细，安装是否简便，软件界面是否友好。

鉴于编辑部目前的精力和条件，我们尚不足以进行严格、周详的硬件产品数据测试。如果您是"唯数字论"者，我们的测评恐怕不尽如人意。如果您是普通用户，只是希望从我们这里了解这款产品是否值得购买，那么，请关注它是否获得"Chance Choice"。其实，对于绝大部分硬件而言，以 500 元的价格想获得 1500 元的性能表现是"奢望"；而如果以 1500 元的价格却只得到 500 元的表现是"冤枉"。我们将努力作到：凡在《硬件兵工厂》介绍的产品，既要打掉您"奢望"的念头，又绝不让您因盲目购买而感到"冤枉"。在本期，您可以找到 1999 年第 1 款获得"Chance Choice"的产品。

《深度特写》将是今年电脑知识部分的又一亮点，其中刊载的内容，您绝不必担心自己会看不懂，有关名词，都可以找到相应的解释，我们保证其中刊发的文章均为编辑部第 1 手资料，详尽、全面将是它的特色。

如果您是入门者，欢迎到《阶梯教室》来积累经验；如果您是高手，欢迎为它投稿，同其它朋友深入交流，在这里，您将同我们的栏目一起成长。

《PC 工具箱》和《网络港口》在突出实用性的同时，我们将进一步突出它的娱乐性，保证里面介绍的软件、网站又有价值又有趣味。

未来的一年，将是多姿多彩的一年，栏目需要您的积极参与，让我们携手共同开始美好的 1999 年。

本栏编辑/Chance

本月酷站推荐

文/黄磊

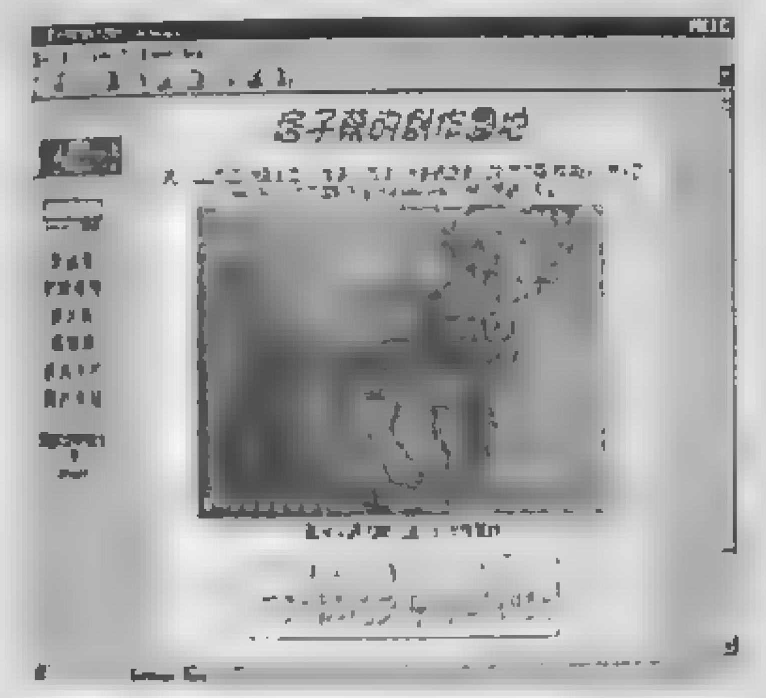
■ 痞子蔡的创作园地(BIG5)

http://mail.ncku.edu.tw/~linpay/hyd80/jht.htm

速度：★★★★

设计：★★★★

痞子蔡，真名蔡智恒。台湾成功大学水利系博士三年级研究生。因为在网络上写《第一次亲密接触》而名声大噪，后来还因此出了书。凭心而论，痞子蔡讲故事的水准实属一般。观其《第



一次亲密接触》，无非是一场风花雪月的爱情，一个感人却不算稀罕的结局而已。但痞子蔡如今这么红，自有其道理。不是谁都能用偏微分和不定积分计算得出"网路无美女"的结论；也很少有人会将"A 片"十分正确地解释为"American 片"—常人俗事在痞子蔡笔下常会有趣味十足的解释和叙述，难怪有人说他的小说有村上春树的味道。"痞子蔡的创作园地"收录了痞子蔡的所有作品，并且正在陆续增添中，不妨前往一观。

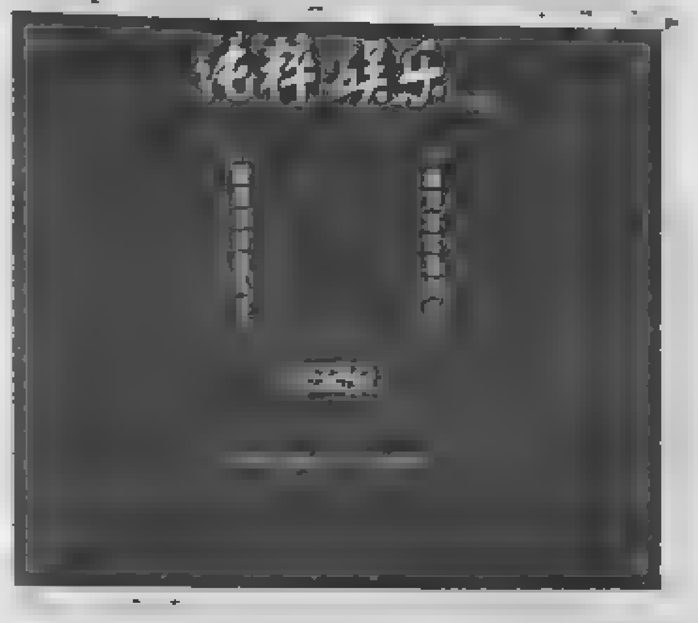
■ 纯粹娱乐

http://www.xuanyuan.com/weekly/

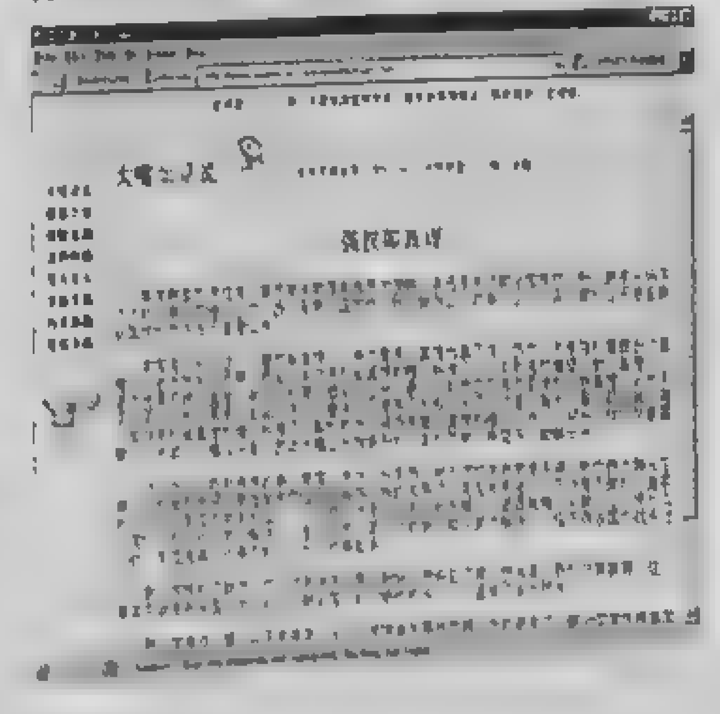
速度：★★★★★

设计：★★★

此间的主人名叫大嘴，大嘴在这里是能说的意思。大嘴每周写一篇文章，收集一些各式各样的评论、笑话和



漫画，做成一本很好看的网上周刊，但访问量却总不见多(只有寥寥两万多人)。我觉得，大嘴可能是王小波的同类，写的文章虽然有趣、好玩，但真正的知音却没几个。这类人思想开阔、自由，文笔犀利、辛辣，在"得罪人"方面很有一套。这回大嘴学乖了一把站名叫做"纯粹娱乐"，意思是：我只是让大家娱乐一下，没有别的意思。如果真要有人琢磨出点意思来，来个对号入座什么的，大嘴绝不对此负责。



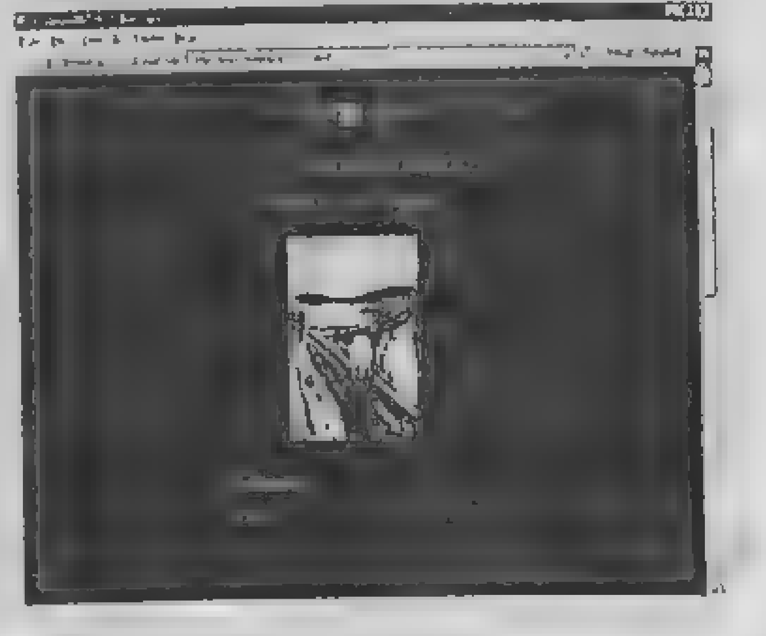
■ Sickbaby 病孩子

http://www.netease.com/~twl/

速度：★★★★★

设计：★★★★

都市里除了时髦青年，还有一群边缘人物。他们认为这个社会病了、人也病了。鉴于他们所要求的社会是如此的遥不可及，所以他们永远在抗争和呐喊。这个人群构成了都市黑暗的底色，有黑色做底，都市才有靓丽、才会出彩。Sickbaby 病孩子的主页同样是以黑色做底，但没有一丝彩色，黑白



抽像画《呐喊》底下简单的两个标题：暗地文学和暗地音乐。文学都是怪怪的先锋派，音乐也都是些奇异的地下摇滚。去看看吧，你可以拒绝参予，但没有必要拒绝了解

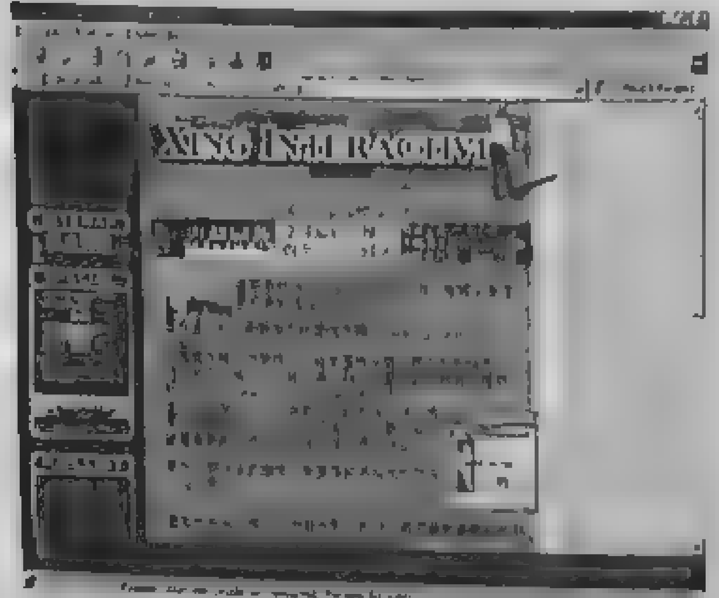
■ 星哥创作

http://www.jsinfo.net/xing/

速度：★★★★★

设计：★★★★★

星哥创作是一个庞大的站点群。主要有"星哥 Flash 展示"、"星哥娱乐频道"、"星哥下载站点"、"我的桌面、我的主张（设计中）"和"小狗斯诺比（设计中）"。难得的是每个站点都是设计一流、内容充实的酷站。以我常光顾的星哥娱乐频道为例，居然有 580 余首高品质 RealAudio 音乐可供下载。此地收集的 WimAmp 面板亦是国内最全的（而且每一款皆有星哥的评论）。星哥无疑是个主页设计高手，精于 Flash，所以你去的时候，一定要备上 IE4 或 NC4.07 以上版本。另外，星哥



页面上有个帅哥不知是不是他本人，有兴趣的美眉不妨问问星哥

■ 高地音乐传讯

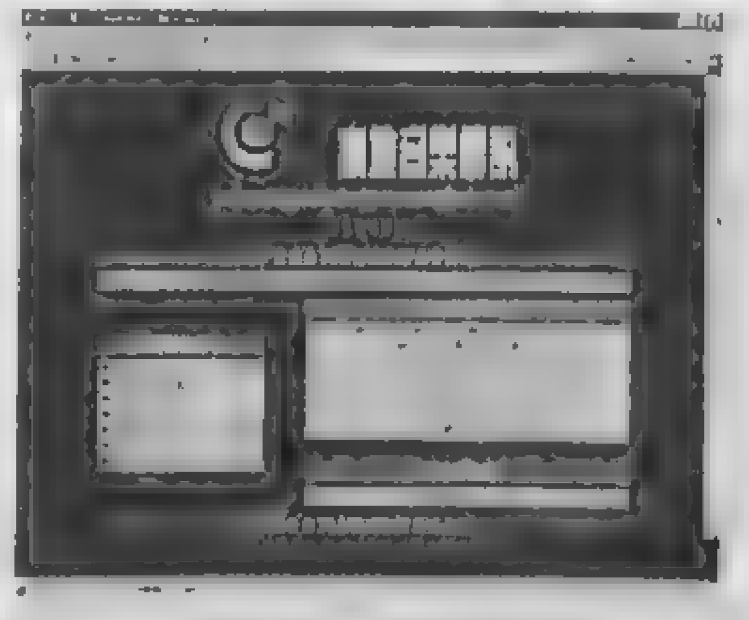
http://www.gotitmusic.com/

速度：★★★★

设计：★★★★★

国内另类流行及摇滚乐基地之一。因为是多个网站的集合，内容极为丰富，唯独更新稍慢。网站创始人是流行音乐杂志"音乐天堂"的编辑之一

所以搜罗了大量顶尖的音乐人。音乐评论是此站强项，大量最新的专辑都可在此找到精辟、尖锐的评论和 RealAudio 试听。乐队或人物资讯也有不少。更有甚者，某些市面上买不到的冷门专辑也在此被冠以"突破发行壁垒，实行网络直销"的名目出售，摇滚和另



类音乐的爱好者们真是有福了。不过好景不长，99 年该站点将改为收费站点，实行会员制，许诺有巨量巨新的信息和大量高品质 RealAudio 提供

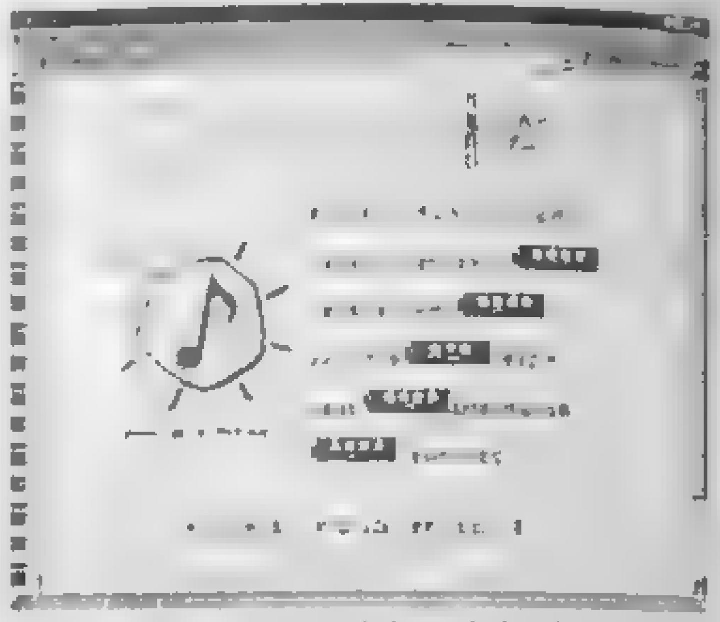
■ 中华音乐人交流协会(BIG5)

http://210.65.1.232/mtv/L'amour/index.html

速度：★★★★

设计：★★★★

这是台湾的一个流行音乐协会，会员都是些音乐创作人。每个月，这个协会要组织一次讨论会，评价新推出



的一些专辑(6～8张)。从创作人的角度看音乐，见解会不会别有洞天呢。一路看来，评论都很专业，很精当，虽然有时候让外行人（如我）有些难以理解。这些评论，可以作为选购唱片时的参考，也可以照出海峡那一头的音乐理念。

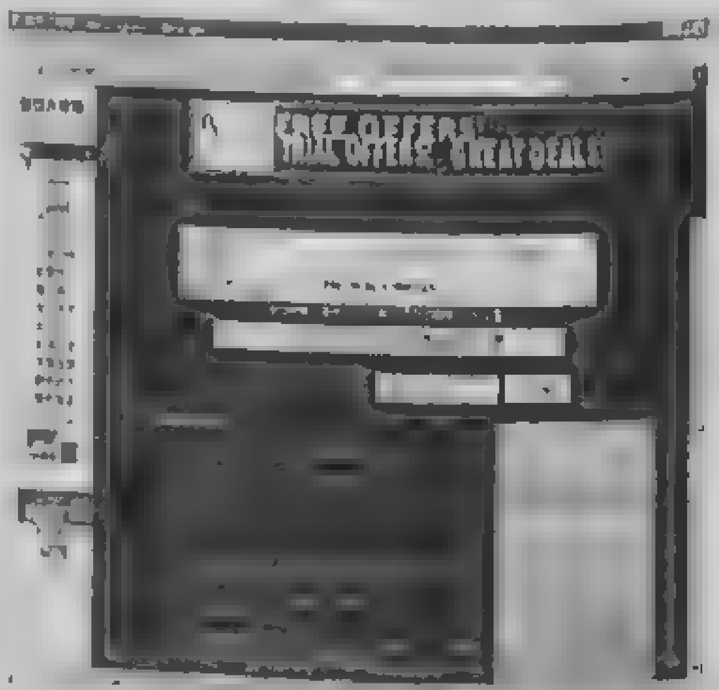
■ 游戏大排档

http://www.netease.com/~lees/

速度：★★★★★

设计：★★★

街边的大排档给人的印象是实惠一花样多、数量足、价格便宜，花不多的钱与时间便可以饱享口腹之欲。游戏大排档同样如此，不过它努力提供给访问者的是一道道游戏快餐。最实用的攻略和秘技理所当然地成为站长的重点。攻略之新、密技之全、补丁之众在个人站点中可称凤毛麟角，每天一次的更新频度也颇能体现站长认真负责的态度。但与街边大排档常常存



在质量问题一样，这里的攻略质量参差不齐、新闻也嫌太旧。此外，页面设计与组织过于简单、字号过小等问题容易造成阅读上的不便。

■ 游戏家族(BIG5)

速度：★★★★

设计：★★★★★

每个游戏站点都在扮酷的时候，

这个站点在努力营造一种温馨感觉。圣诞节期间，页面上有圣诞老人、圣诞树，好象还有圣诞礼物派送。内容比较偏重台湾的游戏，对新游戏的介绍很

出色，新闻方面则有所欠缺。下载区不是做个链接就算了，而基本上都是本地下载，很有责任心的样子，非常有希望的站点。

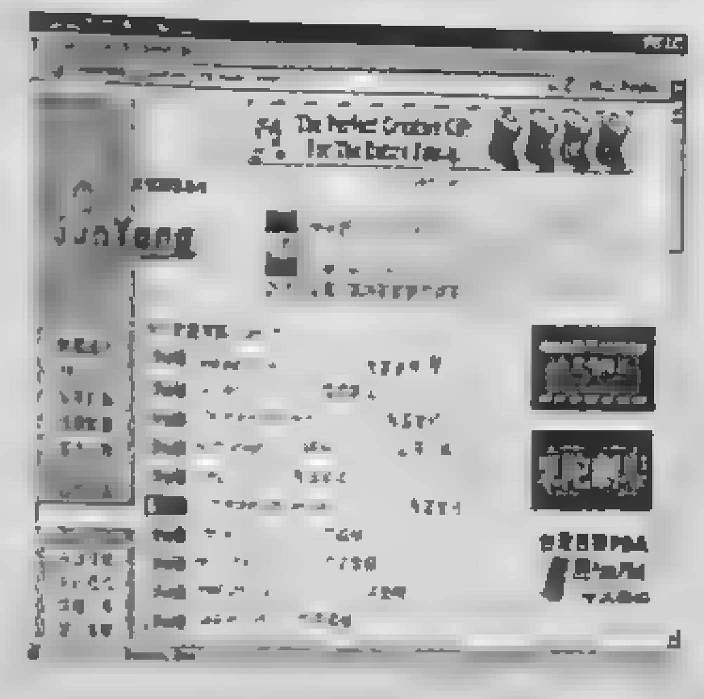
■ SunYang 软体资讯服务(BIG5)

http://www.sunyang.com

速度：★★★★

设计：★★★★★

现在的软件下载站点可分为两



种：一种多为商业站点，以软件的数量见长，如 www.download.com、www.tucows.com 和 www.softseek.com；另一种则专事收集、关注热门软件，以信息的更新见长，多为个人站点，如国内有名的"高春晖的个人主页"、"Kitty Home(华军个人主页)"。SunYang 软体资讯服务属于后者，每天都有一大堆最新软件更新信息。难得的是更新量这么大，该站点的所有页面仍然都能保持清爽怡人的风格，可见设计上很下了一番功夫。服务上除了软件下载之外，时常会有热门软件的介绍、评论文章。另外该站点的 Maillist 服务也很有特色，免费注册成为会员后，你可以勾选最多 70 个软件，以后每当这些软件升级，SunYang 软件资讯服务就会发一封邮件通知你。

■ 网络新视点

http://www.longinfo.com/

速度：★★★★★

设计：★★★★

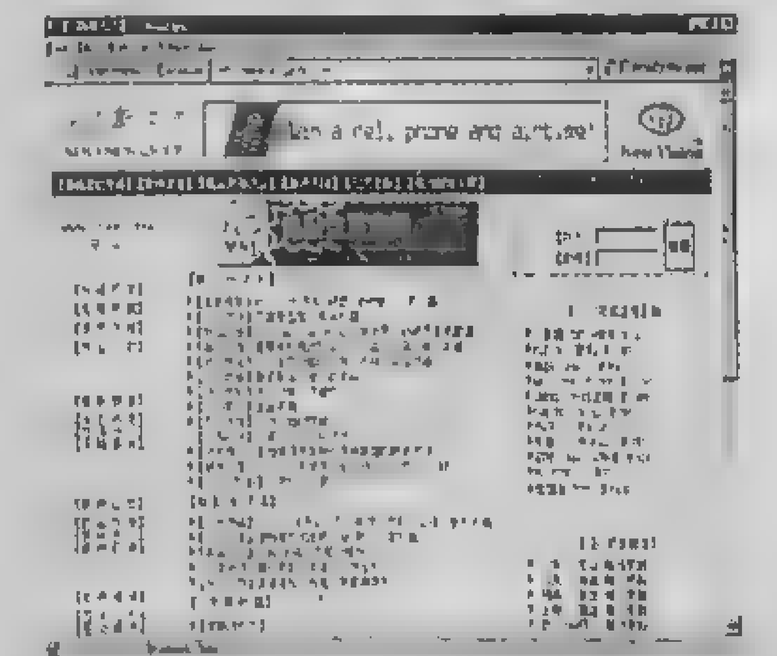
看名字象是个新闻站点，实际上却以商情、硬件为主，兼顾软件、游戏与网络资源。每日更新。信息的丰富程度、更新量亦非常可观。看得出站长的野心很大，想一下子便通吃硬件、软件、网络。由于是新开张的站点，目前热情度颇高，如果能坚持下去，肯定会有很不错的结果。现在该站点最吸引人的栏目是"每日商情"，报价及时、准确，小道消息颇多，信息组织比"飞翔鸟硬件资讯站"要强上一个档次。如果你近期内要装机，此地是个好去处。

■ 星网互动(BIG)

http://www.starzine.com/

速度：★★★

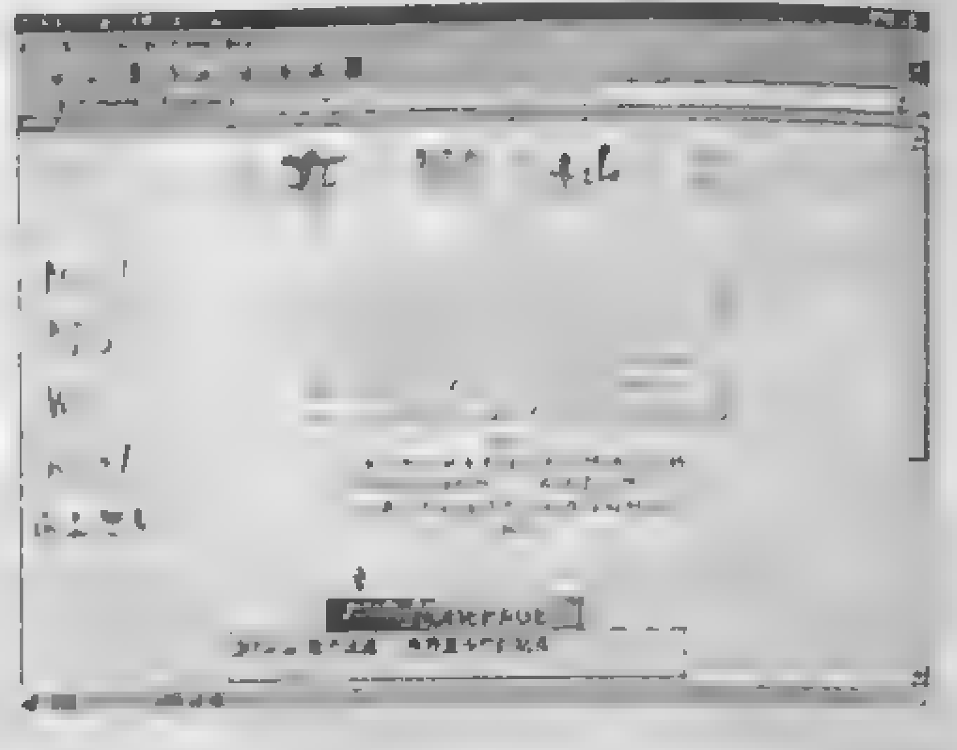
设计：★★★★★



香港时尚网络杂志。内容涵盖新闻、网络、游戏、娱乐界、休闲、文学。可谓包罗万象。这类"万金油"网站最有可能什么都做但什么都做不好。"星网互动"的成功主要在于其对香港一地的专注。新闻大致只有本地新闻、娱乐、休闲也紧跟港人品味。"网想集"文学副刊时常有轻松散文刊出。因为以上种种，该网站很受港人欢迎。非香港人如想了解香港，也是应该常去看看的。

网页中的背景音乐

■文/ nhryo



在浏览某些网页时，你是否发觉有些网站一进人就会听到美妙的 MIDI 音乐呢？在这里我简单讲讲如何在网页中实现自动播放音乐

用 FP98 的主页属性做背景音乐比较容易，但不支持 NE 浏览，所以如果想要 NE 也作到一进网页就自动播放背景音乐，可以用以下几个方法：

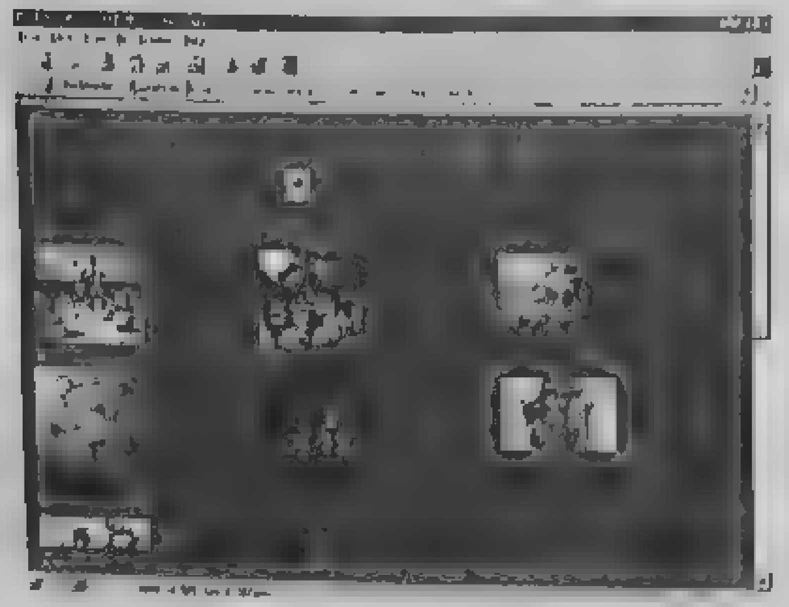
1. 用 FP98 的插件功能。先选择放插件的位置，然后选 FP98 的插入\高级\插件这个功能。它不但可以给浏览者带来美妙的音乐而且还可以由浏览者控制播放进度和播放时间。但由于 FP98 没有这个插件的参数设置，所以在这里列明，大家手工加上去即可.

AUTOSTART = "TRUE/FALSE"：是否在音乐档下载完之后，自动播放。内定值是不播放

LOOP = "TRUE/FALSE/整数"：设定是否要自动反复播放。LOOP = 2 表示重复两次，若要无限次重复可用 LOOP = "TRUE".

STARTTIME = "分：秒"：设定歌曲开始播放的时间。例如想从第 30 秒的地方开始播放，就这样写 "STARTTIME = "00:30"

ENDTIME = "分：秒"：歌曲播放结束时间。一般来说不必设定开始和结束时间，它会自动从头播放到尾。



VOLUMEE "0－100"：设定音量大小，数值一定是 0 到 100 之间。如果不设定，就是使用者系统本身所设定的音量大小。

WIDTH 和 HIGH = "整数"：设定控制面版的宽和高。宽为 101、高为 26 是常用效果，

ALIGN = "TOP/BOTTOM/CENTER/BASELINE/LEFT/RIGHT/TEXTTOP/MIDDLE/ABSMIDDLE/ABSBOTTOM"：设定控制面板和旁边文字的对齐方式，跟 <IMG>（插入图形的标记）所使用的属性是一样的。

CONTROLS = "CONSOLE/SMALLCONSOLE/PLAYBUTTON/PAUSEBUTTON/STOPBUTTON/VOLUMELEVER"：设定控制面板的样子。预设值是 CONSOLE。

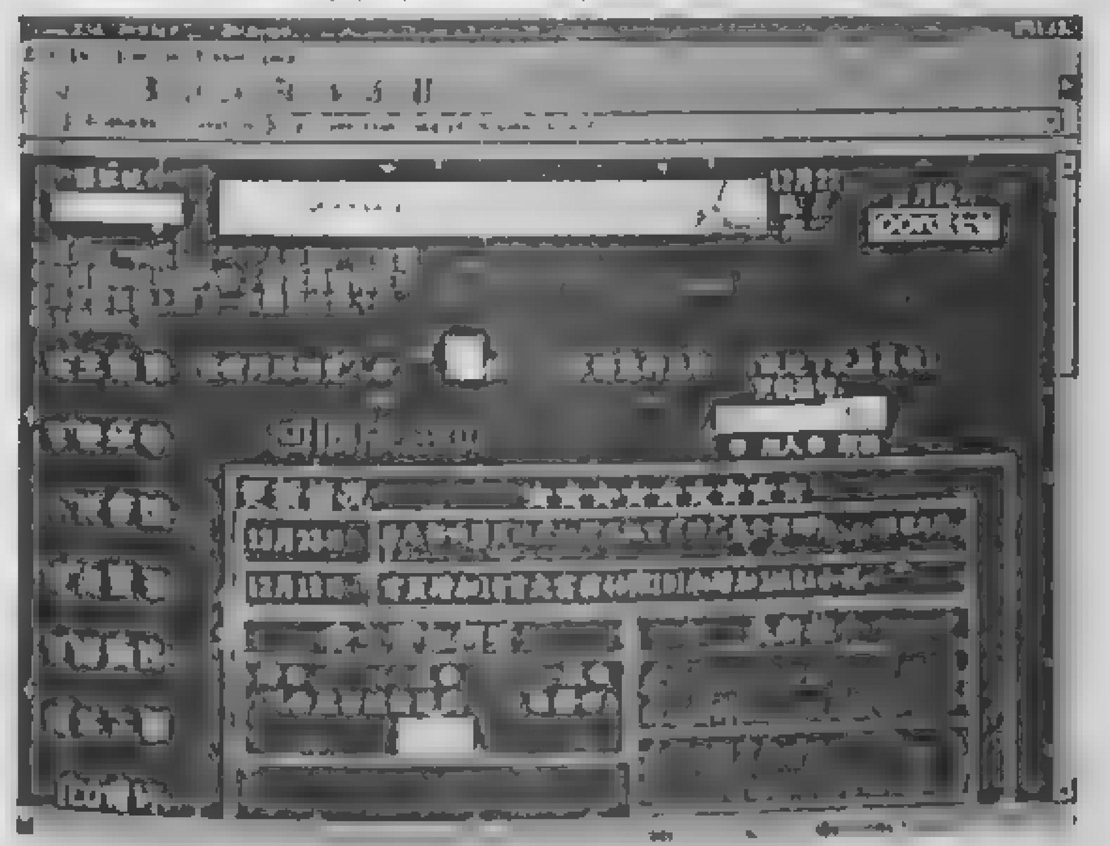
HIDDEN = "TRUE"：如果写上这个属性就会完全隐藏控制面板，但你也不能去设定控制面板的宽和高。

2. 用 JAVA－script 可以在 NE 和 IE 上分别达到播放音乐的功能，但复杂程度一级可之！代码如下：

```
<html>
<head>
& ltitle> 背景音乐 </title>
<script language = "javascript">
<! --
function backgroundsound(url)
{
if (navigator.appname = "netscape")
document.write(" <embed src = \" " + url + "\" autostart = true loop = true hidden = true> ");
& else
document.write( " & ltbgsound src = \" " + url + "\" loop = -1> ");
}
//-->
</script>
</head>
<body>
<script languuge = "javascript">
<! --
backgroundsound("filename.mid");
//-->
</script>
</body>
```

filename.mid 为你网页上的 MIDI 音乐名称

3. 利用 CGI 程序。由于现在国内的网站大多不提供 CGI 程序供网友使用，所以好多网友都不能实现这一做法。可以到 nhryo.yeah.net 下载。这里简单列几个支持 CGI 的网站（深圳 963、太阳城和鸿志等）



每次进入网站总听同一首音乐未免有点死板，可以利用第 1 种和第 2 种方法做出每次进入网站播放不同音乐的效果，而且还支持 NE 和 IE 多种浏览器的哦！！

```
<html>
<head>
<title> BGSOUND </title>
</head>
<body background = "simg/背景/336.gif" bgproperties = "fixed" topmargin = "0">
<script LANGUAGE = "JavaScript">
<! -- close your eyes
nummidi = 9
day = new Date()
z = day.getTime()
y = (z - (parseInt(z/1000, 10) * 1000))/10
x = parseInt(y/100*nummidi, 10) + 1
if (x == (1))
midi = ("midi/爱的故事.mid")
if (x == (2))
midi = ("midi/爱的呼唤.mid")
if (x == (3))
midi = ("midi/心太软.mid")
if (x == (4))
midi = ("midi/风花雪.mid")
if (x == (5))
midi = ("midi/情书.mid")
if (x == (6))
midi = ("midi/初恋情人.mid")
if (x == (7))
midi = ("midi/被动.mid")
if (x == (8))
midi = ("midi/默契.mid")
if (x == (9))
midi = ("midi/我的主题曲.mid")
document.write( ' <BGSOUND SRC = ' + midi + ' LOOP = INFINITE> ')
document.write( ' <EMBED SRC = ' + midi + ' WIDTH = 101 HEIGHT = 26 AUTOSTART = " TRUE" LOOP = "TRUE"> ')
// open your eyes -->
</script>
<p align = "center"> </p>
</body>
</html>
```

如果对以上方法还不太理解，可以到我网页上看看，有以上方法的详细例子和说明，网址是：nhryo.yeah.net，也可以用邮件：nhryo@263.net。

《东方网神之仙人指路》

■文/Chance

你现在还经常看书吗？在知识传播方式越来越丰富的今天，你仍然能抽出时间看些有益的书吗？我希望答案是肯定的。记得罗大佑在一首歌中曾唱到：就象彩色的电脑变得更加花哨，能辨别黑白的人却越来越少。其实，在新传播方式层出不穷的今天，传统的纸媒体仍然保有着不小的魅力。比如说在寒冷的冬夜，泡一杯香茗，盖上暖暖的被子，这时你是愿意在台灯下慢慢翻阅喜爱的小说，还是打开电脑看那些不同配色方案的电子文档？反正我更喜欢前者。今天要向大家介绍的，就是这样一本很实用、很值得一看的上网参考书—《东方网神之仙人指路》。这本书由北京实达铭泰计算机应用技术开发有限公司制作（就是《东方快车 2000》的制作公司），而作者之一则是颇有名气的老"网虫"—"边缘软件工作室"的李亚平。

我看书有个习惯，总喜欢在正式阅读前先仔细看看书的前言和后序。《东方网神》在封底有这样一段话："（对于上网的用户）初级的要学习，中级的要提高，高级的要交流……，针对这些不同的需求，（铭泰公司）推出适合所有群体的网络教程《东方网神之仙人指路》"。一本书竟然能覆盖如此广泛的用户群？带着疑问，花了两天时间，小编仔细阅读了这套教程，结论是：上面的一段话纯属胡说！如果您是网络中级用户，这套教程有一定的帮助；如果您是网络高级用户，本文看到此，您可以打住了。其实以笔者个人意见，对于那些正准备上网或刚刚上网的朋友，这套教程倒是非常值得看看。我假设自己完全不懂网络，按照书中所介绍的步骤，一步一步安装设备，调整各项设置，最后发现，除了在硬件兼容性方面可能会出现少许问题（比如您的"猫"系统根本不认），否则如果在仔细阅读本书之后还不能上网，那么您的 IQ 真的有些不够了。

过去曾经有一套"电脑傻瓜神通"系列丛书很受读者欢迎，现在这本《东方网神》很好地借鉴了前者的经验：对于准备系统学习网络知识的用户，您可以慢慢从头看到尾；对于已经上网，但时常需要有人指导的朋友，这本书又可以作为"速查手册"放在电脑旁。

全书从因特网的起源谈起，简要介绍了网络的过去、现状和未来发展；接下来则分章详细讲解了上网所需的软、硬件条件，内、外置 Modem 的安装与调试，各种网络协议的添加和作用；然后，《东方网神》逐项讲解了网络浏览器、电子邮件、常用工具的选择、安装和使用；在书的结尾部分，附录了大量的分类网址，包括各大搜索引擎、免费资源、ISP 站点、新闻机构、个人主页和娱乐网站。

之所以我将《东方网神》称为"一套"教程，是因为除去上面介绍的这本书外，同时铭泰公司还附赠两张光盘。借助光盘大容量的优势，在这里，书中介绍了的，但版面所限不够详细的内容，您可以在第 1 张光盘中再次学习；而书中所提及的所有软件，无论是浏览器、电子邮件工具、网络寻呼机，还是下载工具、主页制作举例，您统统可以在第 2 张光盘中找到，节省了用户不少时间。有趣的是，在光盘中附有一个"硬件安装向导"，它可以在您学习网络知识的同时，真的指导您完成 Modem 拨号上网的安装过程。在安装过程中，"向导"会根据 Windows 系统出现的对话框窗口，给予您相应的详细解释，对出现的问题给出参考意见，相当实用（总之比微软的帮助文件有用）。

好了，我不多废话了，如果您正准备上网而又有些不知所措，那么买本《东方网神之仙人指路》看看吧，一定会有所帮助的。

本栏编辑/Chance

开启游戏设计之门：

浅析 32 位 Windows 多媒体软件开发技术(二)

■文/黄明

（续 1998 年 11 期）

第三章　面向对象编程的基础知识

本章目的是给一些尚不了解面向对象编程和 C++ 语言的读者提供预备知识，同时初步介绍利用《Microsoft Visual C++》开发 console 程序的基本操作方法。

本章假定读者没有 C++ 编程经验，并从未使过 Visual C++ 4.X－6.0(Visual C++ 6.0 分为标准版、专业版和企业版，其中标准版缺少开发多媒体软件必要的 SDK，建议使用《Visual Studio 98》中的《Visual C++6.0》)。如果读者已具备了上述知识，可以跳过本章学习。

由于 Microsoft 已经发行了含有《Visual C++6.0》企业版的《Visual Studio 98》，使得笔者更换了原来的 5.0。本系列例程也将在 Visual C++6.0 下开发。它支持一些诸如自动生成 Internet Explorer 界面应用程序的新特征，同时利用多线程技术实现了用户边修改源代码编译器边自动预编译的智能化技术，但这使得 Visual C++ 的稳定性受到一些影响，同时要求用户使用较快的机器。实际上在使用 Visual C++6.0 时，如果不希望自动预编译过多影响代码编辑器的响应速度，至少要配置 Intel PentiumⅡ(最好是多 CPU) 和不少于 64MB 内存的机器才能令人满意。由于 Microsoft 推出过于匆忙，Visual C++6.0 有许多缺陷，微软已推出了第 1 个补丁文件，读者可以访问 http://www.microsoft.com/support/。

如果读者希望对 Visual C++6.0 有更多的了解，可以访问下面两个我常去的站点：

http://www.vcdj.com/

http://en3000.jlonline.com/cgi-bin/develop/newbbs/bbs2/show_index

一．Visual C++和 console 应用程序

顾名思义，VisualC++ 的核心是可视化（visual）设计，即利用面向对象的概念，利用在屏幕上直接绘制 Windows 控件、以图表方式设计 Windows 消息传递机制等直观方法，快速方便地设计 Windows 应用软件。Visual C++最重要的特性是微软基础类库（Microsoft Foundation Class，简称 MFC），利用该库能以可视化的方式相对轻松地开发标准 Windows 应用程序(Win32 Application)。

MFC 的使用是如此广泛以至于竞争者 Inprise(即原来的 Borland) 最新版的 C++ Builder 也不得不予以支持。MFC 将是我们以后讨论的核心，然而，在实际应用中有许多例外情形，如简单验证一下某个公式或通过某种算法求一个数值等，并不需要将软硬件甚至人力资源消耗于创建窗口和消息传递上，我们所要的是 DOS 那样的字符界面就足够了。因此，Visual C++提供了开发一种称为控制台(console)应用程序的方法。所谓控制台程序，简单讲就是在 Windows shell 下运行的 DOS 仿真程序。我们可以象在 DOS 下编程时那样使用 main() 函数作为程序入口，并使用 printf()、scanf()、cout()和 cin()等标准 C/C++ 函数进行命令行方式的输出输入。

Console 应用程序运行时的表现为 Windows 下的 DOS 窗口，在全屏模式下的表现则几乎和 DOS 一样。但使用 Visual C++ 5.0 开发的 console 应用程序是 Win32 程序而非 16 位 DOS 程序，只能在 32 位 Windows(如 Windows 95/98/NT)下运行，而不能在 16 位实模式 DOS 中运行。许多 Visual C++的教程以为 Console 应用程序是 16 位的 DOS 程序，实际上，Visual C++从 2.0 版本起就只能开发 32 位的应用程序，开发 16 位 DOS 程序或 Win16 程序的开发平台以 Visual C++ 1.51 版截止。

面向对象建模、编程是非常抽象和复杂的概念，C++

语法和功能也非常丰富。本章不是C++教程，只就我们利用MFC开发Windows应用程序而补充必要的C++知识。由于本章远未涉及C++的全部，建议读者结合本文进修的同时寻找相关C++教程进行系统自学。为了浅显易懂地介绍C++基本用法，我们将使用Visual C++ 5.0的console应用程序进行示范。

由于范例和DOS程序源代码兼容（而非二进制兼容），读者也可以使用Borland C\C++、Microsoft C\C++或Visual C++ 1.X版进行编译以生成真正的16位DOS程序。然而这些16位开发平台将不提供对本系列专题以后章节的支持。

二．C++的基本概念：类

面向对象的概念是将一切事物看成对象。对象有自己的属性（静态）和状态（动态）。C++中最重要的概念是类—class。C++以类来表示对象的集合。自然，类也有自己的属性和状态。

类和C语言中的结构（structure）相似。但结构只包括属性，即结构的数据成员；而类则不仅包括描述事物属性的数据成员（member variable），还包括描述事物状态的成员函数（member function）。如果一个类没有成员函数，即使这个类仍被称为class，但实际上已和结构没什么两样，我们可以将结构看成是类的一个特例。

譬如对一个反映矩形特性的结构square来说，可能是这样声明的：（程序1）

实际使用中，求矩形面积时我们必须使用如下的调用方法：（程序2）

可见，利用结构，程序员必须了解矩形面积的算法，了解结构中每一个变量的意义。如果某事物的算法不是象求矩形面积这么简单，程序员A开发了描述该事物的结构，而不了解算法的程序员B要在程序中使用A开发的结构就很难使用结构中的数据并设计正确的算法。因此，结构缺乏封装和通用性，程序员必须熟悉结构的细节才能使用，不利于快速高效地开发现代商业应用程序。

如果用类的方法设计square，情况就不一样了：（程序3）

根据Microsoft推荐的不太严密的匈牙利表示法，CSquare开头的"C"表示这是一个类（class）。就CSquare的声明来说，暂时撇开"public、private"这些C++关键词，我们可以发现，使用已开发好的类CSquare，程序员不需知道CalculateArea()这些函数的具体算法，只需在程序中作如下调用：（程序4）

由此可见，和结构相比，类如同一个"黑箱"。我们只需了解这个黑箱的输出和输入接口（在类声明中"public:"字段以下的成员函数和数据成员），而不需窥视黑箱内部的实现细节（在类声明中"private:"字段以下的成员函数和数据成员）。应

程序1：
```
struct square
{
    float  fWidth;
    float  fLength,

}
```

程序2：
```
void main(void)
{
    square S;
    . ....
    S.fWidth = 10.0;
    S.fLength = 20.0;
     . . .
    printf("Square Area is %f\n", S.fWidth * S fLength);
     .. ..
    return;
}
```

程序3
```
class CSquare
{
public:
    CSquare(float fWidth, float fLength);
     ~CSquare();
void DisplayArea(void);
    private:
        float m_fWidth;
        float m_fLength;
        float CalculateArea();
}
```

程序4：
```
void main(void)
{
    CSquare S(10.0, 20.0);
    S.DisplayArea();
}
```

程序5：
```
    //Declaration of CSquare
    #ifndef    _SQUARE_H
    #define     _SQUARE_H
class CSquare
{
public:
    CSquare(float fWidth, float fLength);
    CSquare(int nWidth, int nLength, int nUnknown);
     ~CSquare();
    float SetLength(float fNewlength),
    float SetLength(int nNewlength, int nUnknown);
    float SetWidth(float fNewwidth);
    float SetWidth(int nNewwidth, int nUnknown);
    float GetLength() const;
    float GetWidth() const,
void DisplayArea(void);
    private:
        float m_fWidth;
        float m_fLength;
        float m_fArea;
        float CalculateArea();
}
#endif
```


用程序只是由一系列相互协作的类"拼装"而成，这样的软件开发机制可以避免重复、实现分工细化、增强效率，符合现代软件开发的要求。

类不是一个具体的对象，而是一类对象的概括，程序员只能对具体的对象而不是对象的概括进行操作。如"桌椅"是一个类，而"课桌A"就是一个具体的对象。类的具体对象被称为实例（instance）。在关于计算矩形面积的例子中，CSquare是一个类，而S就是一个实例。程序员永远只能对实例进行赋值计算，而不能对乌托邦似的类进行实际操作。

三．代码的解析

我们可以设想这样一种情形：知道矩形面积长×宽这一算法的程序员A开发了类CSquare以供其他程序员使用，但是A出于知识产权或代码自身的安全性考虑，隐藏了反映矩形面积算法的函数CalculateArea()，在代码中置以C++关键字private（私有）标志，使之不能为其他程序员直接使用，同时提供了诸如设置矩形长、宽的输入接口函数和显示计算后得出的矩形面积的输出接口函数DisplayArea()，并置以C++关键字public（公有）标志，以便其他程序员可以直接调用。同时，矩形的长宽数据也被隐藏，不能为其他程序员直接使用。前面说过class相当于一个"黑箱"。一个开发者（如程序员A）提供了一个class后，用户（其他程序员）不需了解其内部算法，只要知道输出输入接口就可以充分发挥作用，有效避免了重复投资和开发，适应于代码量越来越大的Windows软件开发。

和结构一样，类首先要被声明（declaration），通常声明写在头文件（*.h）中，也可以写在源文件（*.cpp）中。按匈牙利表示法，为了便于区别程序代码中其他变量，类名通常以字母"C"开头，如CObject、CWnd和CBitmap等。数据成员通常以小写"m"加下划线构成，如"m_nWidth"和"m_nHeight"等。至于变量名前的小写字母，均用来表示该变量的数据类型，如"n"或"I"表示整数"int"或"unsigned int"、"f"表示"float"、"d"表示"double"、"p"表示指针、"dw"表示"DWORD"、"b"表示"BOOL"、"rc"表示"RECT"和"h"表示"HWND"等。函数名则常用一个开头大写的动词（谓语）和一个开头大写的名词（宾语）构成，如"BOOL DrawWindow(HWND hWnd, RECT rcViewport)"等。在代码量大的时候，这样的表述方法非常清晰明了。

现在我们发布类CSquare的完整代码：

在头文件"Square.h"中（见程序5）

在C++文件"Square.cpp"中（见程序6）

上例就矩形面积这一简单问题花费如此多笔墨的原因就是CSquare的完整描述涉及了一些C++新概念。

（未完待续）

本栏编辑/Chance

程序6：
```
#include   <iostream.h>
    #include "Square.h"
//Functions:
    CSquare::CSquare(float fWidth, float fLength)
{
    m_fWidth = fWidth;
    m_fLength = fLength;
}

    CSquare::CSquare(int nWidth, int nLength, int nUnknown)
{
    m_fWidth = float(nWidth);
    m_fLength = float(nLength);
}

    CSquare::  ~CSquare()
{
    }

    float CSquare::SetLength(float fNewlength)
{
    float ret = m_fLength;
    m_fLength = fNewlength;
    return ret;
}

    float CSquare::SetLength(int nNewlength, int nUnknown)
{
    float ret = m_fLength;
    m_fLength = float(nNewlength);
    return ret;
}

float CSquare::  SetWidth(float fNewwidth)
{
    float ret = m_fWidth;
    m_fLength = fNewwidth;
    return ret;
}

float CSquare::  SetWidth(int nNewwidth,  int nUn-
known)
{
    float ret = m_fWidth;
    m_fLength = float(nNewwidth);
    return ret;
}

float CSquare::GetLength()const
{
    return m_fLength;
}

float CSquare::GetWidth()const
{
    return m_fWidth;
}
void CSquare::DisplayArea(void)
{
    m_fArea = CalculateArea();
    cout < <"\nThe area of " < <m_fLength < <" *
" < <m_fWidth < <" is " < <m_fArea;
}

float CSquare::CalculateArea()
{
    return (m_fLength * m_fWidth);
}
```

有一只网虫

文／王硕

嗨，大家好，我是一只网虫。什么，你说你也是一只网虫？不会吧！我想你是误解了。我是说，我是一只真正意义上的网虫，一只虫子，一只生活在网络里的虫子

我也不知道自己是何时出生以及如何出生的，也许是正负粒子对撞的结果吧。反正从我一明白事儿，就已在网络里了，这是毫无选择余地的事。我睁开眼后，看见的第一件东西，就是飞来飞去的E－mail。我伸伸腿，动了动，哎，生命的感觉真妙啊！很快我就会爬了。（其实虫子也只会爬）

于是，我在网络里爬来爬去，开始了我的生活。网络实在很大，大得就象……怎么说呢？哎，假如我从一端开始跑，跑到另一端时，可能还是一只虫子。废话？但那时也许已经是我的第五十代孙了。不过对于你来说，它也许并不怎么大，我的意思是说，假如你是一只蟑螂或臭虫什么的话。

如果你也生活在网络里，你就会知道，这里是多么新奇的地方，每天都有不同的事发生，每天都有有趣儿的经历（有时也很恐怖）。

作为一只网虫，我可以去网络的任何地方，当然也可以钻到电脑里——这是我最愿意干的。我跑到别人的电脑里，当然不光是为了玩儿，因为我要找东西吃。那么，现在抢答开始，网虫喜欢吃什么？

"四喜丸子！"

"错！"

"鸡腿汉堡！"

"错！"

"四喜丸子加鸡腿汉堡然后喝可乐！"

"错！三答不中你出局了！"

网虫不吃草，不吃泥也不吃小蚜虫，实际上我吃"资源"，是的，就是系统资源。当你高高兴兴上网时，也许会发现——咦？后一分钟的资源比前一分钟少了嘛！哈，你当然不会知道，那是被我偷偷吃掉了。不信吗？下回上网时仔细留意一下，你会有所发现的。还有喔，硬盘空间也是我不错的小菜，当你发觉，你的硬盘突然少了一兆半兆时，你该知道我已经来过了。不过别担心，它们很快会恢复过来，就在你下次删除文件的时候。嘘，这一切别告诉别人——什么，你只告诉了美国之音和BBC？哦，那全世界还有不知道的人吗？

说了这么多，不如说说我的奇异旅程吧。

有一次我正在中央情报局的主页上闲逛，忽然听见有个人喊："喂，乔伊，快来这儿！快看，我们的主页上有一个东西拖着一条黑线乱走！"

"我想这一定是黑客所为，想法捉住它！"另一个声音说

黑客？我想他们一定是在污辱我，因为我一点都不黑，

象一只正常的网虫一样，我是健康的绿色。所以我决定教训一下这帮出言不逊的家伙。我在"中央情报局"的"情报"这个词上爬来爬去，把它涂掉，然后用脚印爬出另一个词"愚蠢"。好了，现在溜吧！

后来全世界都知道了这件事，他们说，有个黑客把中央情报局主页上的字，改成了"中央愚蠢局"。嘿！他们绝想不到会是一只虫子干的。不过，难道我真的很黑吗？看来我得好好洗个澡了。

有时我爬累了，就找一台电脑休息一会儿。一般情况下，我会伪装成一个甲虫图标，呆在任务栏里，就在音量控制和输入法旁边，你一眼就能看见。可当你点击它时，电脑会告诉你"File not found"，因为我不是文件，我是一只网虫。不过有时我也会把事情搞糟，比如当你正玩着《古墓丽影2》或是别的什么游戏的最后一关，而前面又没有存盘时，屏幕突然一蓝，上面写着："异常错误发生在＊＊＊到＊＊＊"那可能就是我在你机子里乱跑引起的，而那"＊＊＊"就是我的坐标了。所以没办法，RESET吧！

"什么？！！"

"重新起动吧老兄！"

"噢。"

我知道这时候大家会很生气，可你能对一只虫子怎么样？（要是我，就用拖鞋拍它）

啊，对了，有一次我曾经到微软的开发部里去过。我溜上一台电脑时，那儿有个程序员正在调试Win98的启动画面。我看见面前出现了一个窗口，就想爬上去看看窗外的风景。我刚座上窗子，比尔·盖茨就走了过来，他看了一会儿屏幕，忽然拍着那个程序员大叫起来："嘿，年轻人，很有新意！"

"您说什么？"

"你的点子不错，总是蓝天白云加窗口会让顾客厌倦的，而现在，蓝天白云窗口和一只虫子！这既有创新又有含义，一只虫子，表示我们的Win98里有Bug，既然已经在开始画面说明白了，那么顾客购买就是自愿行为，在使用中出现了问题我们将不负任何责任！哈哈！年轻人，你叫什么名字？明年我收购了Apple后，我会奖励你！"

"您是说请我吃苹果？"

"不，你这个傻瓜！我要让你当苹果公司的首席执行官！"

看了这一幕后，我明白了比尔·盖茨为什么会成功：第一因为他乐观；第二因为他没良心。

当然我也光顾过对战网络，不过我认为朋友之间最好不要去对战，那会伤感情。

比如上一回，有一对朋友似的家伙正在联《红警》（这么老的游戏居然还有人玩，不过我喜欢那些坦克飞机之类的小玩意），我来到战场一角，还没站稳，已经有一个家伙叫了起来：

"喂，你作弊！"

"不，我没有！"

"你有！你用秘技调出了一辆甲虫坦克！"

"你在胡说！根本什么都没有。"

我见惹了麻烦，连忙爬回了我的网络，可是仍能听见身后的叫声。

"你看，我说没有吧！"

"啊，还说没有，你居然多了一辆隐型甲虫坦克！"

"不要强词夺理！……喂！我警告你，没人敢动我的头发！"

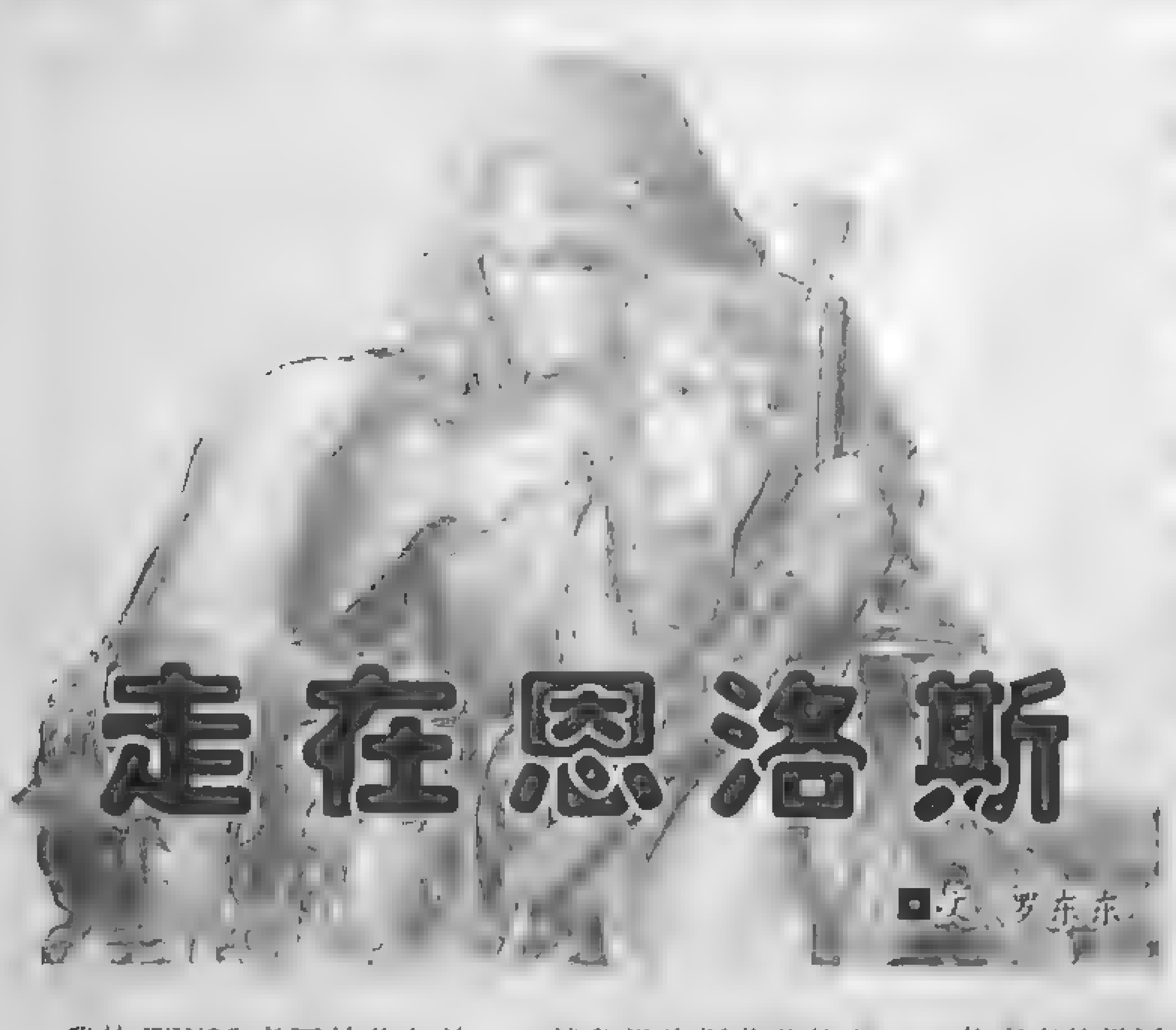
"啊哈，我早怀疑是头套了！"

"劈啪！咚！咚！"

看来一对朋友就这么完了，不过如果友谊还经不住一只虫子的考验——那还叫什么友谊？

唉，到现在为止，我还没有碰见过其它的同类，难道网络里只有我一只虫吗？这不公平，上帝不是为亚当创造了夏娃吗？那我呢？他们说有很多的网虫在世界各地，那我为什么一个也没见过？他们说我太笨，那些是另一种类型的网虫——长得有些象猴子的那种。我还是听不明白！那么，朋友，你是一只网虫吗？唉，真伤脑盘……不，等等……我看见了什么？！我简直不敢相信自己的触角——啊，一只网虫！就象我一样，绿色，更重要的是，它就是我的夏娃！（别问我是怎么知道的）这太……太……

哦，对不起，我恐怕得走了，因为我要约她在你的硬盘里共进晚餐。我们下次再见！



走在恩洛斯

□文 罗东东

我的 WIN95 桌面是蓝色的——就象恩洛斯蔚蓝的海洋，穿过这片海水，我又踏上了那片古老的的土地

绿水青山，古堡村镇，还有早晨清新的雾气，在我眼前铺展开来，恩洛斯大陆张开她宽阔的臂膀拥抱了我，欢迎我的到来。穿过小镇中心广场上熙熙攘攘的人群，推开"孤独骑士"客栈那扇装饰着白铜兽头的古旧大门，走进雾气弥漫灯光昏暗的店堂

"嗨，你在那儿干吗呢？"顺着声音望去，我看见不远处的一张桌旁，围坐着我的同伴们。留着小胡子的魔法师奥古斯特，朝我举着冒沫的大啤酒杯；南希，留着金色短发的活泼女孩，可爱的弓箭师，正微笑地望着我；还有爱洛妮司，她有美丽的睫毛和忧郁的眼睛，浓密的褐色长发披在雪白的法袍上——太可惜了，她为什么是个牧师，一个把一切都奉献给神的人——这是我初遇她时的感觉，以后每次再见，这种感觉就愈加强烈。

我快步走过去拉了张椅子坐下。"今天你迟到了。"奥古斯特并不掩饰他小小的不满。"真不好意思，公司里有点事……"我赔笑着解释。"'公司'是什么？"机灵的女射手问道。我赶紧改口："哦……那是一家新开的魔法商店。好了，别谈无关要紧的事了，咱们今天该去哪儿，南希？"南希是我们中间最细心的，所以队伍里的重要事情，都由她记录在一本厚厚的记事簿里。"唔……"她翻动着那个大本子："我[illegible]……""白帽镇？"奥古[illegible]口啤酒："那可真见鬼，[illegible]兄说去白帽镇的马车明天[illegible]""[illegible]了，我可不想无所事事地呆[illegible]""非常正确，"魔法师说："[illegible]个很好的动议：我们在这里[illegible]日……""别说傻话了，"我打断他："我们得去领个任务才行。南希，爱洛妮司，咱们走吧。""嗨嗨，难道你们想抛弃可怜的老奥古吗？要知道，没有我你们什么也干不了……"奥古斯特叫嚷着追上我们。

某人企图在酒桌旁混过一天的计划未能得逞，我们很幸运地在镇公所接到了一项赏金任务：委托人安特太太，一位富有的果园主。委托内容很奇怪——用奥古斯特的话说"寻找走失的丈夫！天底下竟有这样的事！"。敲开门后，出现在我们面前的是一位面容憔悴的妇人，待我道明来意，她脸上立刻露出欣喜的神色："你们能来真是太好了，感谢真神，快救救我丈夫吧！他三天前上星岛去了，就是坦普湖中间的那个小岛，他是去那儿研究雕像了，可是到现在还没回来。听神庙的大夫说，岛上全是可怕的怪物。唉，他为何那样任性！平时他总是准时回家的……""好吧，夫人，请叙述一下您丈夫的样子，我们将尽快找到他。""呢，他帅极了，迷人的眼睛和高高的鼻梁，头发很美，对了，他的额头上有颗漂亮的痣，你们准能一眼认出他——愿真神保佑你们！"

从空中降落到星岛柔软的草地上，我终于明白热爱艺术的安特先生为什么要上这儿来了。宏伟的巨蛇庙大门前，象繁星一样散布着精美洁白、姿态各异的石像。"简直象真人一样，"南希惊叹着抚摩石像："这里肯定住着一位雕刻大师。""不，南希，"爱洛妮司握着一尊雕像的手，低头沉吟了一会儿："这些石像并非被雕刻出来的——它们曾是有生命的，我能感觉得到。""难道他们都是人变的？"南希赶紧缩回了放在雕像上的手。"确切地说是被石化了，"爱洛妮司抬眼望着我们："我听见他们被禁锢的灵魂在哭泣。"旁边一直不做声的奥古斯特发话了："这准是美杜莎的杰作""美杜莎是什么？"南希问"复仇女神，它曾是一位美丽的公主，在被深爱的丈夫抛弃后，化作人面蛇身的怪物。她的每一根头发都变成了毒蛇，所有看见她的人都会变成冰冷的石像，就象她无情的丈夫一样""难道她就在这庙里吗？""呃不，美杜莎已经死了好久了，不过她死的时候，头上的每一条毒蛇都长成一条小美杜莎——这种可怕的生物就一直这样繁衍至今。""这地方大概就是它们的巢穴，"我说："安特先生一定是在这神庙里了，我们得快点儿救他出来，在他变成石像之前。"

推开巨蛇庙沉重的铜边木门，我们置身于一个宽敞的大厅之中，雕刻精细的石柱和斑驳的壁画显示出夕日的富丽堂皇，如今却已破败不堪，空气中弥漫着腐肉的气息，地上沉积着百年的灰尘，布满杂乱的脚印。"一定有人来过。"奥古斯特抽了抽鼻子："不过气味实在太糟了。喂！有人吗？安特先生？你在吗？""难道你认为这样他就会从门后蹦出来吗？比方说这扇——"南希笑着敲了敲身边的一扇木门。

门乒的一声撞开，一条黑影很快窜出——但我们都知道那绝非安特先生，因为它太长了。这家伙竖起身子，象木棍一样朝我们敲来，我用最快的速度拔出剑、狠狠切在它身上，它哀叫着向后退去，我听见了令人恶心的皮肉撕裂声。南希趁机闪到墙角，弯弓搭箭，刺耳的啸声划过空旷的大厅，利箭牢牢地钉在怪物的头部，它倒下时扬起了一大片灰尘。我们慢慢走近它，奥古斯特点亮了光明之火，在摇曳的火光中我们看到了突袭者的面目——这是一条美杜莎，人身蛇尾，披满暗绿色的鳞片，它的头发正在脱落成为一条条小蛇，开始罪恶的传宗接代。奥古斯特用一只火球把母亲和孩子烧成了灰烬。

穿过木门，队伍小心翼翼地行走在一条长而狭窄的走廊里，只有靴子摩擦地面的沙沙声。然而不久，这种寂静就被打破了，似乎从很远的地方传来沉闷的隆隆声。"你们听见了吗？奇怪的声音。"我停下来。"象打雷。"爱洛妮司说道，"好象某种巨型生物发出的响动。""巨型生物？一条很大的美杜莎吗？"南希问。就在我们说话的时候，声音接近了。"是龙吟！"仔细倾听后，爱洛妮司肯定地下了判断。"龙？你说龙？"奥古斯特接上话："不，谁都知道，这种可怕的巨兽全都呆在飞龙沙漠……"南希马上打断他："那可不一定，有人在黑摩尔城堡也见过一头长牙的龙。""也许只是一条长牙的蜥蜴罢了。"奥古斯特不以为然地叉着手往墙上靠去。那一刹那，我们三人都看见了他身后墙上的机关，但却没人来得及阻止他的屁股去触动它。

魔法师对面那堵墙缓缓移开，露出一个大洞，一个硕大的红色尖脑袋伸了出来，随后是更庞大的身躯和翅膀，它几乎堵住了整个通道，一双与躯体很不相称的小眼睛凶狠地盯着我们。前辈们说过，能与一头巨龙正面交锋，是游侠一生最大的荣誉，看来今天我将不得不接受这个荣誉——这的确是恩洛斯最凶猛的怪兽，一头真正的龙！我一把将吓呆了的奥古斯特拉到身后，举起手中的大盾。"乓！"，大爪子结结实实地打在上面，手臂发麻，盾牌也烫得似乎要熔化掉。大家顾不了许多，一起转身狂奔，龙扑动着翅膀追来，空气中充满它扇起的尘土。

跑了一会儿，我感觉身后的追击者好象停住了，于是大着胆子往回走——哈，原来这个笨畜生被卡在一段狭小的过道里了，它艰难地扭动着肥大的身子，呼哧呼哧直喘气。奥古斯特和南希疾步赶上，趁此大好机会，火球和箭镞雨点般打在龙的身上——我从未见过什么怪物挨了这么多下还能坚持。负痛的庞然大物嚎叫着，居然挣脱了困境，转身逃跑。"别让它溜啦！"南希大叫。箭雨更加密集，龙背上插满了箭，活象一只大刺猬。"没用的，龙的背皮是最厚的，这样伤不了它！"爱洛妮司说。我拔出两支长剑，飞快地追上去，"嚓"一把剑被猛力插入龙身，直没至柄。与此同时，扬起的龙尾重重地扫在我的左颊上，火烫般的痛感立刻传遍全身，我觉得自己几乎要倒下去了，但我仍然看准它的后颈，又插了下去。这头巨兽发出撕人心肺的长啸，扑倒在地。"快跑！"奥古斯特在后面高叫着。我猛然想起恩师法拉格曾说过：龙总是用爆炸来与屠龙者同归于尽。我转身飞跑，刚刚十来步远，身后一声轰响，感觉到背部好象被人狠狠插了一下，我一头栽倒在地上。

醒来时发现自己躺在爱洛妮司温柔的臂弯里，一团圣洁的白光笼罩着我们。"别动，就快好了。"她轻轻地抚摩我的脸颊。不一会，白光消失了，我不再感觉疼痛。"谢谢你，爱洛妮司。""请感谢神吧，这是他对勇敢者的奖赏。"美丽的牧师虔诚地微笑着。"嗨嗨！"南希在远处大声嚷嚷。我直起身，看见她和奥古斯特站在焦黑的龙尸旁，冲我们挥

手。"你们瞧，在这家伙肚子里发现的[illegible]"当我们走过去后，她递过来一顶王冠。爱洛妮司仔细的辨认上面的文字"这是一个世纪以前，提古拉国王托马斯一世的王冠。""是那个暴君'屠夫'托马斯吗？"南希问。"对，他认为自己的力量足以与大神奥丁相比，于是给自己的王冠取名'奥丁'。""可这东西怎么会跑到龙腹中呢？"南希不解地问。"在愤怒的人民推翻了托马斯的暴政后，这个狡猾的坏蛋逃脱了审判，后来听说他躲到飞龙沙漠里去了。""唔，一定是这条龙吞掉了暴君，只剩下这顶难于消化的王冠。"奥古斯特推断。"完全可能，"爱洛妮司说，"龙活上两三百年[illegible]点也不奇怪，看来神选用了最合适的方式判决罪人。""那我们岂不是误杀了一头替神执法的好龙？"我笑着说。"不一定。"一直在想着什么的南希突然开口反驳："我认为托马斯是被一只大耳怪吃掉了，然后这只倒霉的大耳怪又跑到飞龙沙漠，成了一头饿龙的午餐。""你为什么要为陛下安排一条如此漫长的旅途呢？"奥古斯特饶有兴致地问。"啊……我想，第一这该死的家伙不配被龙吃掉；第二如此我们也不用担上杀一头好龙的罪名。"南希一本正经地解释道。队伍在大笑声中向前行进

随着来袭的美杜莎数目的渐渐增多，我感觉我们正在接近这个巢穴的中心地带。转过走廊的拐角，我的想法被证实了——两扇紧闭的铜门出现在我们眼前，巨大的屏障后面，传来此起彼伏的"嘶嘶"声。"这后头准有一屋子美杜莎。"我说。"让我来个烈焰烤蛇肉，"魔法师自负地晃动着手臂："包它喷香无比。"

门被撞开了，里面的美杜莎多得象蜂房里蠕动的蜜蜂，数十条石化魔光劈头盖脸倾泄而出，我们赶紧闪开，象壁虎一样紧贴着墙面——只有一个人例外：那就是奥古斯特，他无畏地直立着，傲视群蛇——因为石像是不懂得害怕的。"奥古斯特中标了！我们得把他弄走！"我大声招呼另两个同伴。我们接下来的狼狈样真是难以人文，反正在枪林弹雨中七手八脚的把奥古斯特搬到安全地点后，已经无人再有气力说话了。

"太糟了。只有魔法师自己才能解除石化咒语，看来我们不得不回镇上去了。"我束手无策，只恨此时不能用S-L大法。"更糟的是，我们必须抬着奥古斯特——他实在太重了。"南希叹了口气。"事情也许不那么坏。"爱洛妮司说着[illegible]下身后的包裹："我[illegible]早在[illegible]了些卷轴，说不定能派上用场。你瞧，它在这儿，'解除石化'""嘿，太棒了，爱洛妮司，你真是天使！"南希高兴极了。牧师低声吟唱起神秘的咒语，在[illegible]声中奥古斯特身上不断落下白色的石末，渐渐[illegible]恢复了[illegible]……他如梦初醒般望望我们："你们为什么个盯着我？还有你，南希——你干吗靠在我身上，你不晓得你很重吗？""……真该让你摔成粉儿才好呢！"南希生气地推开了他

既然有备用法术护身，我们的胆子又大起来，决定轻装上阵，与群蛇贴身肉搏。大家解下身上的盾牌弓箭，换上战斧和短刀。看见爱洛妮司正从背包中取出匕首，我走过去把她的武器别在自己腰间。她抬起头显得很惊讶，我拍拍她的肩膀："请在这里为我们祈祷吧，神会听到的。"

三股龙卷风刮进了大厅，所过之处，血肉横飞。三人身上沾满了恶臭的鳞片和粘液，耳边只听到蛇群响成一片的哀叫。我也不知道自己战斗了多久——只觉得很长很长……终于一切都安静了下来……我提着卷刃的战斧站在大厅中央，两个战友已经累得坐在地上，四周全是敌人七零八落的尸体碎片，我摇晃了一下，一屁股坐了下去。

这时头顶的天花板发出哐当哐当的响动，有个微弱的声音叫着："快来救我……救命呀！"我们抬起头，看见一只吊笼在半空摇晃，里面有一个留分头的小个子男人——是安特先生！根据他妻子对他相貌的全部叙述，只有那颗痣是确凿无疑的。"太谢谢你们了，"重获自由的安特不停地和我们握手："请允许我为你们每人雕一尊立像，当然，要刻上你们的姓氏。""呃，不，我对雕像——有些过敏。"奥古斯特说。"你们必须接受这个荣誉，你们太勇敢了，一定是伟大的大神奥丁派你们来的。""是您可爱的夫人派我们来的，安特先生。"我说。"奥菲丽亚？噢，不！"他触电般地跳开了："我不回去，我宁愿呆在这里。""可是——""你们不明白，一个艺术家永远不会和一个庸俗的女人有任何幸福——她只知道念叨那些愚蠢的果树——苹果、梨还有桃子，喋喋不休……""对不起，安特先生，不管怎么说，您必须回家去，因为这关系到我们的信誉，还有钱袋……如果您愿意我们来硬的，那另说。"奥古斯特彬彬有礼地说。

无法尽述夫妻重聚的感人场面，当我们关门离开时，还能听到艺术家的怒吼。令人高兴的是，我们总算又能围坐在客栈的桌边，要上四大杯啤酒了。"我提议，为了安特夫妇的团圆，干杯！""干杯！""啊哈，这酒太棒了！"奥古斯特满意地说。"你们不觉得安特太太很可怜吗？"南希有些伤感。"是啊，她深爱着的丈夫竟这样无情。"爱洛妮司表示赞同。南希愤愤不平："我看，安特是个笨蛋！""不，女士们，安特先生是真正的男人，"奥古斯特说着站起身来，举起酒杯："一个不为女人改变自己——永不向女人臣服的男人！""奥古斯特，你知道吗，我觉得你今天特别象一个男人。"南希说。"呃？好极了，你终于发现了这一点。"后者笑容满面。南希也露出一脸坏笑："特别是你变成石像的时候：沉默，冷酷，稳重……简直帅呆啦！"

说笑中，夜色降临。门外响起欢快的风笛声，店堂里的人们开始纷纷往外走。南希跺着脚催促奥古斯特："快点儿，'波露卡'要开始了！"魔法师赶紧喝掉最后一口酒，俩人飞快地跑了出去。最后就连酒馆掌柜和他的胖太太也离开了，偌大的店里只剩下我和爱洛妮司。"呃——？他们全去哪儿了？"我一脸茫然。"是'波露卡'露天舞会，恩洛斯古老的习俗，只在每年的夏至举行。""每年一次？有什么特别吗？""唔，是的。在'波露卡'上，必须由女人主动约男人共舞。"爱洛妮司沉吟了一会："你想参加吗？我可以邀请你。""啊，不，我是说……很抱歉……我不会跳舞。"说完这话，我突然感到后悔极了。

"你，居然不知道'波露卡'……还有，我们初次见面时，说起我的家乡甜水镇，你也是一无所知，你不是恩洛斯人，对吗？"沉默许久之后，爱洛妮司突然发问。

我用无言肯定了她的推断。

"那儿远吗？我是说——你的家乡。"

"很远很远，那是另一个时空，另一个世界。"

"那你是怎样来到恩洛斯的呢？我想你一定走了很长的路。"

"不，我是通过一扇窗户来到这里的。"

"一扇窗户？"她的眼神流露出惊讶。

"确切的讲，它叫'WINDOWS'——这是我那个世界的语言，"我又把这个词重复了一遍："你也可以简单的叫它窗户。"

"用一扇窗户连接两个世界？这真神奇！那个制造窗户的人一定是个最伟大的魔法师！"

"哦不，但他是那个世界里最有钱的人。"我笑着回答。

"一个木匠成了大富翁——你的世界太有趣了！"她露出了美丽灿烂的笑颜。

我们为此干了一大口酒。

"我能问你一个问题吗？"她忽然幽幽地说。"今天你为什么要拿走我的武器？"

"因为我知道你的信条：神的使者不应伤害任何生命——即使是最凶恶的仇敌。"

"你认为这很蠢，对吧？"忧郁又笼罩了她的面庞。"我也知道自己很没用，当你们战斗时，我只能躲在队伍的最后。"

"可是你为我们带来了力量和神佑，在我筋疲力尽或是倒地不起时，你总能重新唤醒我，让我继续战斗，直到胜利。"

"可这又有什么用呢？在家乡，我也曾经医治过许多善良的人；但在那个灾难之夜，他们一下子就被烧成了灰烬！……我，什么也干不了！我真怕自己没法帮助你们……"爱洛妮司说完，抽泣着把头深深地埋进臂弯。

我轻轻拍着她颤抖的肩膀："刚来恩洛斯的时候，我拜望过一位先知，我问他'您能够看到未来，请告诉我：正义何时才能获胜？'老人答道：'当正义苏醒时。'正义存于每个人心中，但如果每个人都不说不做，她就永远只能埋藏在我们心里。所以，不要怕，只要你努力过，光明迟早会到来的。"

我把匕首从腰间解下，放进她的手掌里。

"好了，时间不早了，我得走了。"

"你，明天还会再来吗？每天晚上你离开时，我总怕你不再回来……"

"我明天一定准时出现在这里，你瞧，就在这扇门边，晚安，作个好梦。"我转身推开了门。

绕过中心广场上欢乐起舞的人群，离开热闹喧嚣的小镇，我沿着小路来到海边……海水真蓝，就象我的桌面……

关掉电脑，走到窗前，夜已很深了，我似乎仍能听到遥远的天空传来悠扬的风笛声，伴奏着那支恩洛斯的古老歌谣……

本栏编辑/石子

镜花园

镜花园征稿启事:

投稿要求:

1. 稿件大小最好为 16 开(18X26 厘米,不要再大了、不方便扫描),黑白和彩色的均可!
2. 稿件内容只要是有关游戏和漫画的,内容不限(鼓励投有关电脑游戏的作品)
3. 来稿在作品背面用铅笔注明;作品名称、作者(笔名加括号)、收信地址、邮编,字迹工整!
4. 用钢笔或毛笔创作,自己创作的作品可寄复印件(临摹作品要寄原画,因为万一你画得太象了)。
5. 限于人力有限,来稿一般不退(实在舍不得,请在来信中附带回邮信封,写明地址)。
6. 有条件的朋友可以投电子稿件(fcgm@ fcgm. com. cn)。

新的一年到了,有很多心里话想在这里和朋友们在这里聊聊…

读者甲:我很喜欢镜花园这个栏目,不过页码太少了,应当增加!

丹:好啊 ;-D

读者甲:还有,园中作品水平参差不齐,而且有不少临摹(抄袭)的作品,应该严把质量关,要有"精品意识",宁缺毋滥!

丹:行,我会注意的……等等!话都让你一个人给说了,我到哪儿去找那么多精品呀?

读者甲:这个我倒没考虑过,……你……你别这样看着我……

丹:……

读者乙:应该增加彩版,为了表示支持,我先投一幅…

丹:太好了,让我看看 .... 怎么是张蓝纸啊?

读者乙:我的题目是< 大海中游泳的蓝精灵>…呵呵……喂,你的幽默感哪去了?

丹:我 .. 我想哭…

读者丙:这种作品也拿来投稿,一边去!丹!来看看我的!

丹:COOL,这幅作品真棒,色彩鲜艳,线条流畅……

读者丙:不错吧!我还有好几幅呐!把你的电子信箱告诉我,改天我给你发过去。

丹:说到 INTERNET,我记得这张画我好象在 XXX 的网站见过……

读者丙:呃!你……你也去过那个网站啊?!……不过,那张画中的人可没有痞子!

丹:你刚看完《反斗神鹰》吧?!

读者丁:我建议搞命题创作,你指定题目大家来画……

丹:我做过呀,结果只收到为数不多稿件,多数读者还是画自己喜欢的东东……说到这里,我想大家多少能了解一些花园的状况了吧!其实,大家在品评园中作品的优劣时不应该忘记,国产的漫画同游戏一样刚刚起步,年轻的作者们还处于学习和摸索阶段,用他们的作品与名家之作比较自然会有很大差距,至于临摹嘛,学画的人谁不是从这一步开始的呢?!

…………

读者甲:新出的那个游戏玩了吗?

读者乙:我觉得一般,不如 XX 好玩!

读者丙:看!我买了双新鞋,COOL 吧.

读者丁:在哪儿买的,多少钱……

丹:……白说了……根本没有在听……

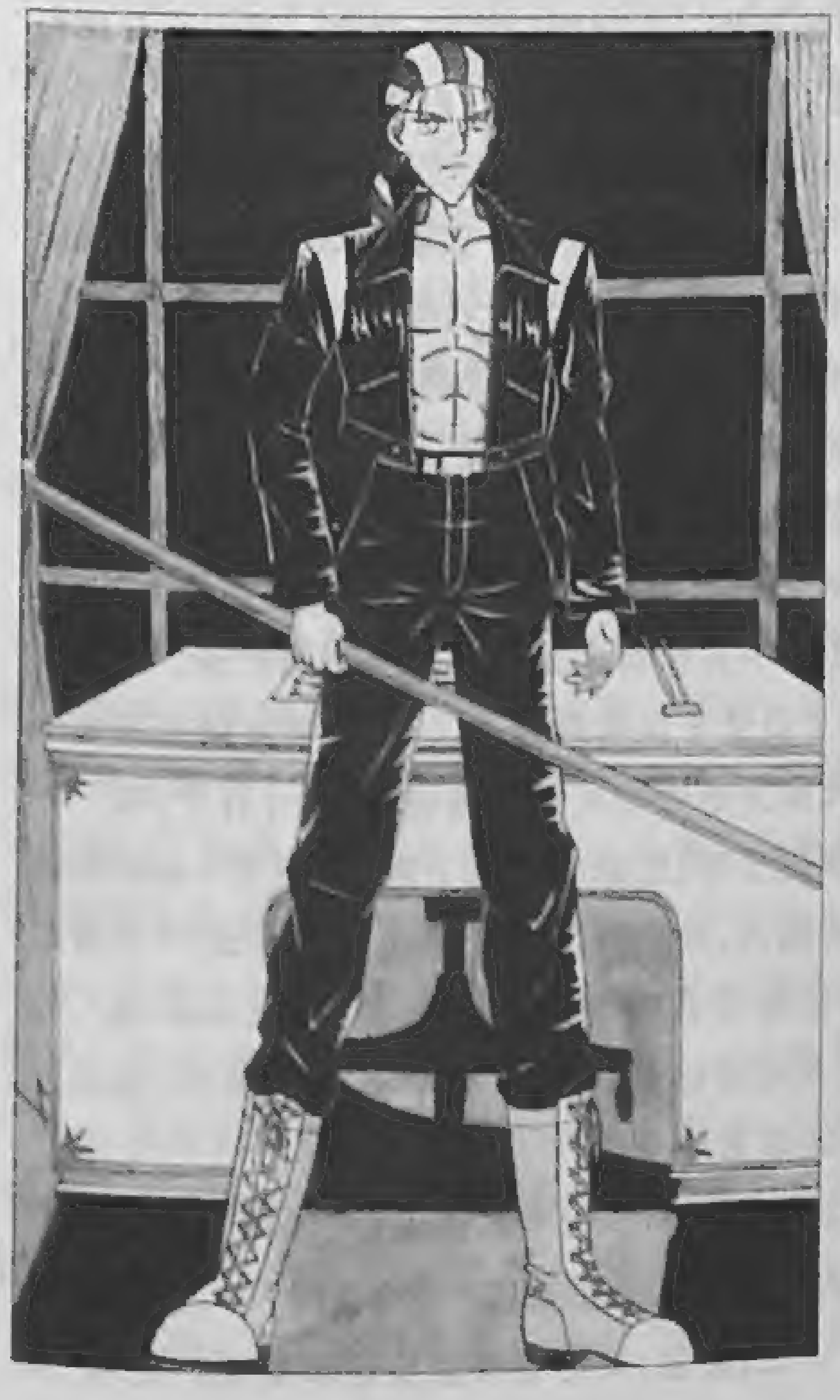
◀《舞》 江西 李铮

▲《京》 西安 张健

▼《色》 湖南 刘劲

▼《VICE & MATUER》 北京 Cloud Strife

Cloud Strife: LYZ, you're my sunshine! Forever!



▼《命运传说题》 郑州 刘忆东

杏花村

本店酒保：小马

各位朋友新年好！请上座。我知道有些朋友很捧场，直接来小店喝酒，这个么……99年杂志的改变大家都已经看到了吗？AWEI由于心情复杂，临表（卷首）涕泣，虽然还不至于不知所云，但我还是要交待一下今年杂志的新情况。

迁址：编辑部去年年底搬家了，新地址是**北京市海淀区增光路45号（东门）中国工运学院综合楼4层**，邮编为100037。原来的通信地址"北京2069信箱"仍然有效。电话自然也随之改变了，请朋友们留意目录页。

加页：杂志正文增加到112页，广告仍不计页码。

封面：去年使用了封面处理的新工艺，效果一般，遇水则糟糕得紧……今年恢复覆膜了。

内容：电视游戏的内容在新闻报道与难症会诊栏目保留必要部分，其余则取消。电脑知识部分有明显增加。欢迎朋友们在问卷调查表写出对杂志的意见与建议。

关于98增刊、98合订本（中）及配套光盘的情况，请关注本期有关广告。另外，杂志的出版时间是每月上旬，不必等到13号。[石子：就是，13是不良数字嘛！]啊石子，你来了正好，早想请你学文君当垆——就是卖酒啦！

[石子：来来来，为了感谢马哥替我说好话，敬你一杯！]有没有搞错，我是请你招呼客人……[石子：啊，这位重庆的**刘翔**朋友在问卷调查表最下面写着——你们的成功是对我们最好的回报，有请！]写得好，正对应那句"您的参与是对我们最大的支持"，用心良苦啊。

[石子：上海的**石玉**朋友说——"98增刊让我失望，主要是里面的文章让人提不起劲，又没有小编们的音容笑貌。希望以后再不要这样。在我心中《家》永远是最棒的，相信你们也会为这个目标努力争取。顺便说一下，小马哥在店中只要直呼我们姓名就好，不要某某朋友某某朋友的，反而让人觉得有距离。在我心中我与你们已经靠得很近了，即使你还不了解我。"]98增刊有很多不足，小编们也清楚它并不能体现杂志应有的水准。原因有很多，当然该自己认真总结而不是在这里摊开解释了；同时由于增刊选题的特点，难以像杂志一样兼顾较多的读者。请大家看我们今后的行动吧（耳熟）！至于称呼，以前就有朋友说我客套了一些，但这的确是习惯，是吧石子朋友？

[石子：?!……有些问题不少读者都表示关心，能说说吗？]可以。有些读者朋友来信让小编们复印攻略，有的还寄来钱和回邮信封，我要对他们说抱歉了。由于人员及精力不足，相应的服务标准也尚未建立，暂时不能一一满足这些朋友的需求。[石子：不少人问怎么编辑异闻录、一言堂什么的不见了？]以前那些编辑部的小故事全是真实的，可后来感觉工作中并没有太多趣事，又不愿杜撰，只好向老编汇报"由于日子平淡暂时停办"。不再单独摘列读者来信是不想让大家为出语惊人而忽略提意见。[石子：哦……可是有趣的事挺多呀！比如昨天我上网，在留E－mail地址时忘记关拼音输入，结果打FCGM你猜出现什么？"非常革命"！咱们的信箱成了"非常革命@非常革命.com.cn"，哈哈哈……噫，我记得你会笑的？]像你这样讲笑话，自己先要笑死了，真是非常要命啊。

[石子：这个……不少读者都提出类似的问题：文渊阁到底是登啥的？看来有必要来段"答读者问"了，请大家有空瞄一下下 。^_^]别急，我还有很重要的事要说。自从"知己空间"开设以来，大量朋友来信参与。之所以还没有扩大这部分的容量，主要是因为其中存在一些问题。

武汉的**张克兢**来信说："……几天之后，友谊的信笺纷纷飞来，我不知有多高兴啦。几乎每天都会收到来自全国各地的信，有时1天接到5封。这下可把我难坏了。如果每信必回，这学期期末一定及不了格，所以我只能给少数玩友回信。我也是被迫的，你们这些小编肯定比我还"惨"吧？这下我总算明白小编不爱回信的原因了。"南京的**徐静**说："此刻情绪很低落，心里像堵了块大石头……几十天来我收到298人的信件与卡片，好象只差台湾和西藏没有人来信。由于我的原则是礼尚往来，所以只要是第1次来信我全都回信。但大多是婉言回绝信，只有少数作为笔友。这样多数人不再写信了，有些人写信表示理解。但也有人来信指责和贬损我，我看了很难过，实在不知要怎样做。我相信多数人是不愿意久久等待自己的回信而实际上却石沉大海的，所以我花很多精力和零用钱一封封辛苦地寄回……我从来不用打印，全一封封自己写，以示诚心，可仍然不被理解，小马，我该怎么办？"

这就是我想说的第一个问题。有很多来自四面八方的人想与你结识，怎么看也是好事。但是，就像《新约》中写的："很多人有资格，但中选者甚少。"渴望交流的玩家们无论以何种方式寻觅知己都要有一个相互选择的过程。人的精力有限，缘分可遇不可求，能作朋友的人终是少数。徐静的做法令我吃惊，她对他人的尊重和强烈的责任心令我顿生敬意。[石子：是啊，如果换了我肯定做不到的。]尊重别人的同时，更要尊重自己的选择。你永远不可能与所有人成为朋友，也永远不可能被所有人理解。别再为这事烦恼了；如果与学习有冲突，就不要再一一回复。我在这里替你说一声"请不要再来信了"。

华北油田的**张煜熗**在信中提醒："知己空间尽量少登在校学生的地址，以免影响他们的学习。"有理，从本期起将适度减少参加征友的中学生比例。另外，北京的**单秉森**说他也遇到了上期提到的"金锁链"信件。[石子："金锁链"太无聊了，如果是邮政系统的什么人为了业务兴隆搞的名堂，那倒很有创意。]别说，乱唬一通人以后让人抄20封寄出去，其间受益的大概只有邮局……但这货色很多年前就有了，始作俑者好象是海外的什么人，当然不会是邮局啦。这类损人不利己的东西居然流传至今，实在是可悲的事。如果遇到这种信的玩家对它耿耿于怀，那可不太像是游戏中人啊！

不少朋友询问有效证件指什么，指的是能证明参加征友者身份的证件——身份证、学生证、士兵证等等。而"♂"代表男性，"♀"代表女性，一些朋友写错了。

[石子：该我和大家聊几句了吧？]文渊阁是咱《家》的特色栏目之一，我就总结一下读者来信中的问题罢。文渊阁的风格变了吗？[石子：确切地说没有。只不过石子的胃口大，想把阁楼变公园（……0.0）。]什么类型的文章可以被文渊阁采用呢？[石子：顾名思义，文渊阁里自然是文学类的东东。只要是与电脑、游戏有关的文章，小说、散文、诗歌、戏剧、纪实文学……科幻、神话、演义、寓言……萝卜、白菜、猪手、汤团……]喂，快醒醒，说胡话啦！[咳，我是说游戏与文学两种艺术的有机结合，技术与文化之间的交融渗透，懂吗？"]懂，可这话怎么不像你说的？

栏目受小编个人风格的影响很大，石子喜欢什么样的文章呢？[石子：以前也反问过大家的，只是好象有人更希望"投XX所好"，因此干脆说了吧——什么题材我都欢迎（等于没说）！只要文笔流畅、内容新颖、简单通俗、发自内心的就行，当然不能有不良内容！可以写现实生活中的故事，比如各位电脑发烧友、游戏玩家、网虫们的亲身经历和真实感受；也可以写虚拟世界的奇闻逸事，如科幻世界、游戏世界、梦想世界等等……总的说来，就是人人都可以来这儿泡茶歇脚，呵呵……]

投稿还需注意些什么？[石子：题目、作者名或笔名、联系方法要写清楚，文章字数不限最好不要太长，以1500至8000字为佳，最重要的是——不可抄袭和一稿多投。]有道是重赏之下必有勇夫。在这方面有何打算？[石子：当然有啊！不过需要大家的参与（这还用说…… ^O^）。首先，杂志的稿费是很可观的哦！其次，石子打算从今年1月起，为获得读者最欣赏文章榜首的作品颁发特别鼓励奖。同时还将有多项读者参与的活动，敬请期待吧！去年11月以来收到了很多读者朋友的肺腑之言，还没来得及谢他们呢。这回石子决定为给文渊阁出谋划策并言之有理的读者朋友送上大礼包，今后提意见及建议的朋友们也都有这个机会。石子会根据这些意见和建议积极改革这间小阁楼。希望大家多多支持，多多鼓励，多多包涵……（啊?!）说了这么多，口渴！咕咚……咕咚……最后再……再说一句……祝……祝大家新年快乐！]

唉，喝多了，喝错了，歇着吧。[石子：别……别拦着我……]谁拦你啦？今天石子来小店帮忙，不知表现如何。下期我将请老朋友游骑兵来和大家聊天。石子，打烊啦，一起去喝AWEI的喜酒！[石子：好呀好呀！]

各位，2月见！

知己空间

参加征友的读者请将自己的姓名、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和 50 字左右的留言寄至 “100035 北京 2069 信箱《杏花村》”，职业、别名、星座等请根据个人意愿填写。小马可能会根据情况删改一些不够雅驯的文字，请大家理解。祝大家如愿找到良友！

姜乔(♂19)
别名：光电鼠
地址：北京石景山路 23 号 2515 信箱 5 分箱
邮编：100043
征友留言：爱好胡言乱语、胡说八道，有人说那是科幻；爱好电子游戏、电脑游戏，有人说那是技术；爱好噪音和重金属，有人说那是艺术；爱好四海遨游、四处交友，自认为这是进步。

王刚(♂22)
星座：双子
地址：上海市浦东北蔡御孙公路 655 号上海海关高等专科学校 964 班
邮编：201204
征友留言：衣带渐宽终不悔，为游戏消得人憔悴。蓦然回首，秘技却在《家游》处。让我们共同携手，登上电脑王国的至尊宝座。

花奕然(♂21)
别名：黑客
星座：天秤
地址：湖北武汉武昌紫阳路 243 号湖北省艺术研究所
邮编：430060
E－mail：hua77@ 163. net
征友留言：电脑游戏龄 3 年，RPG、AVG、SLG 等无一不爱(尤其是 DIABLO)，喜欢漫画、音乐、电影，希望结交有同样爱好的朋友。

刘平(♂25)
星座：天蝎
地址：四川自贡三台寺路 45 号
邮编：643000
征友留言：喜欢电脑游戏、足球、旅行，希望能学到更多电脑方面的知识。记得来信……

莫颖(♀20)
地址：广东高州供电局电力寻呼
邮编：525200
E－mail：Cimia@ 263. net
征友留言：本人 4 大爱好是玩游戏、集邮、旅游和听音乐。喜爱《古墓》、《仙剑》、《金庸》等，愿与喜欢（或不喜欢）LARA 的人结为挚友。

关毅(♂20)
别名：6 号
星座：水瓶
职业：特设员(地勤)
地址：河北省易县 39635 部队 71 分队
邮编：074214
征友留言：我是一个爱玩电脑、喜欢漫画和读书、对流行服饰也有一定研究的大男孩。愿广交天下朋友，向各路高手学习。能和你交流是我的快乐。

孙锴(♂16)
地址：北京宣武区广安门内大街 223 号(甲)北京四民学校高二年级 7 班
邮编：100053
E－mail：garfieldbj@ 263. net
主页：http: //garfieldbj. yeah. net(加菲的安乐窝)
征友留言：我没有高潮的编程技巧，但我有一颗驿动的心和一支善于观察生活的笔。我会用自己的眼光去感受生活中的每一个细节、每一个片断。欢迎光临：加菲的安乐窝！

1998 年第 11 期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章：
1. 文渊阁：戒“毒”
2. 攻略手记：风云之天下会(下)
3. 阶梯教室：今年的 3D 加速卡呦

读者最不欣赏的文章：
1. 文渊阁：室外的声音
2. 文渊阁：戒“毒”
3. 阶梯教室：《风云》之“疯晕”天下

读者最感兴趣的栏目：
攻略手记

读者认为最好的彩页：
古墓丽影Ⅲ

1998 年第 11 期幸运读者名单

广东广州	谢 菂	辽宁丹东	所 林
重 庆	吴科宇	浙江象山	项 颂
四川宜宾	余界锋	湖北鄂州	栾 军
广东惠州	佟肇芫	新 疆	魏建军
北 京	李云杰	吉林长春	唐崇石
云南昆明	李 韬	甘肃兰州	和 茂
安徽阜阳	刘向荣	广东汕头	曾佳明
上 海	徐 敏		

1998 年第 12 期广告意见征答获奖名单

贵州都匀	李 健	四川自贡	刘 平
新 疆	孙 磊	福 建	王日可
辽宁鞍山	王恩龙	安徽合肥	朱小鼎
上 海	杨 勇	黑 龙 江	黄俊光
浙江杭州	黄 铸	山 东	李效松

(奖品为北京信源自动化技术有限公司提供的《VRV 病毒防火墙》)

全国独家总代理：雷射电脑

特约经销商：

北京金讯和 TEL: 010 - 62628080 FAX: 010 - 62629808

广州尔丰 TEL: 020 - 87591800 FAX: 020 - 87591800 沈阳凯元 TEL: 024 - 23887782 FAX: 024 - 23887782 哈尔滨创联 TEL: 0451 - 6213522 FAX: 0451 - 6213522

西安瑞力 TEL: 029 - 5523167 FAX: 029 - 5523167 兰州大维 TEL: 0931 - 8883440 FAX: 0931 - 8840150 新疆利达尔 TEL: 0991 - 5837433 FAX: 0991 - 5846457

重庆龙海 TEL: 023 - 68790605 FAX: 023 - 68790605 杭州华清 TEL: 0571 - 8089620 FAX: 0571 - 8823086 南京新华海 TEL: 025 - 3366182 FAX: 025 - 3362169

深圳鸿伟 TEL: 0755 - 3210406 FAX: 0755 - 3210406 武汉新星 TEL: 027 - 87868005 FAX: 027 - 87883493 武汉骏升 TEL: 027 - 87653262 FAX: 027 - 87644429

成都天天 TEL: 028 - 5571573 FAX: 028 - 5555720 成都成冠 TEL: 028 - 5532166 FAX: 028 - 5538860 长沙蓝威 TEL: 0731 - 4126977 FAX: 0731 - 4153204

国内统一刊号：CN11 - 3450/TP

定价：6.80 元